+ Disk

AMIGA DREAM

AMIGA DREAM CD

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Janvier 1994 - n°3

CD Dream
Le magazine de la CD-32

Concours
Gagnez un Amiga 1200 et ses logiciels

Reportage
Supergames show !

Labo : les imprimantes au banc d'essai

Jeux : les hits de 94 !
Jurassic park, Mortal kombat, Second samurai

Bons plans :
gagnez jusqu'à 100 fois le prix du magazine.

L2306 - 3 - 35,00 F

10,65 Scm - 245 FL - 10,80 FS - 256 FB

LE PERE NOEL N'A PAS TOUS

LES JEUX

DONT VOUS REVEZ?...

...nous, si.

ZOOL 2

Zool et sa compagne Zooz vous invitent dans des combats ninja déconfits et traversent le jeu de plates-formes et d'action non stop. Krool et son complice Mental Block ne manqueront pas d'imagination pour vous tendre les pièges les plus incroyables. Dans ce jeu vous découvrirez encore Zoon, le chien à deux têtes le plus désopilant de la race canine.

K240

Lorsque vous prendrez le contrôle du jeu de stratégie K240 vous comprendrez mieux ce que signifie "être sous pression".
L'Empire Terrien s'est étendu. L'Espèce humaine et 6 Aliens doivent maintenir la paix durant la recherche des ressources. En tant que Commander votre mission consiste en l'exploration et l'exploitation de K240. Pourrez-vous construire une colonie au sein de laquelle règneront la réussite et la paix ou plongerez-vous au contraire le désordre qui engendrera la fin de l'Empire?

LEGACY OF SORASIL

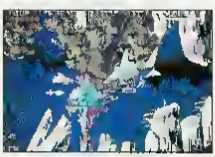
THE LEGACY OF SORASIL est un monde d'aventure épique et fantasque. La fabuleuse terre de Rhia est tombée entre les mains d'un être diabolique et puissant que personne n'ose s'affronter à lui. Personne sauf peut-être vous. Choisissez un groupe d'aventuriers intrépides parmi 6 personnages afin de tenter rétablir la paix sur Rhia. Battez-vous durant 10 mondes contre une légion d'adversaires intelligents. Des heures de jeu palpitantes dans un monde dont l'avenir ne dépend que de vous.

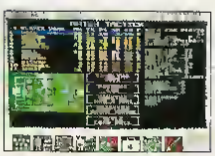
DISPOSABLE HERO

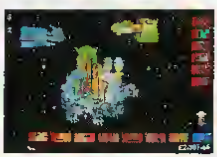
Ravagée par des centaines de guerres impitoyables, les Mondes libres sont technologiquement touchés. Même les simples communications entre les constellations deviennent quasiment impossibles. Il faut rétablir la technologie et vaincre la tyrannie des aliens. En tant que D-Hero vous devez prendre place à bord de votre vaisseau spatial et combattre vos ennemis à travers 6 niveaux d'action non-stop.

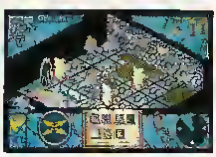
PREMIER MANAGER 2

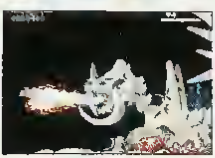
Managez une équipe de football et apprenez à gérer par vous même tout le processus, depuis la vente des tickets jusqu'au match décisif...
Un apprentissage incroyable sur la préparation et les tactiques pour gagner!











Caractéristiques du jeu

- Choisissez entre Zool ou Zooz, chacun ayant des techniques de combat ninja différentes
- 6 niveaux très variés à thème
- Ennemis variés mais tous aussi cruels
- Niveaux bonus et niveaux secrets à découvrir
- Effets sonores étonnants et musiques au choix

Caractéristiques du jeu

- 10 formes de vie extra-terrestres différentes
- 8 types de tâches réalisables
- 16 sortes d'armes et de boucliers à utiliser
- Colonies ennemies intelligentes
- Possibilité de construire 40 structures différentes
- Grande variété d'interactions complexes à comprendre et à contrôler

Caractéristiques du jeu

- 10 quêtes périlleuses à compléter
- Décors variés en 3D isométrique
- Interface tactile : pointer/cliquer
- 8 personnages avec des qualités et des armes différentes
- Effets sonores et mélodies qui vous feront frémir

Caractéristiques du jeu

- Graphismes et animations de qualité arcade
- Musique et effets sonores éblouissants
- Des centaines de configurations différentes pour l'armement
- 4 niveaux de difficulté
- 6 niveaux complets d'action explosive

Caractéristiques du jeu

- 16 formations avec 8 styles de jeux et 12 tactiques de match différents
- Choix de 20 joueurs dans chaque équipe avec notation de 4 joueurs étrangers
- Spécialisation personnalité différentes selon les joueurs
- Négociation des rémunérations des bonus et des contrats
- Conditions atmosphériques modifiant les conditions de jeu
- 64 sponsors individuels et possibilité de recherche de nouveaux talents à travers l'Europe

GREMLIN®

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS. TEL 0742 753423
1993 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Édito

Idée de scénario pour un vidéo noir : "dans le dédale infernal d'un paysage insolite et grandiose, un homme inconnu, surgissant de la nuit, court vers la dreamette au galop. L'enlève, lui fait avaler une potion maléfique (voir illustration ci-contre) aux effets inavouables néfastes... Quel sentiment obscur l'anime ? La jalousie sans doute." Fin du synopsis. Fin, c'est vite dit, car en attendant, la Dreamette s'est métamorphosée en princesse des ténèbres, et n'a plus rien d'un rêve. Et oui, chers lecteurs, c'est un véritable cauchemar que nous avons vécu, tous contaminés non pas par la grippe (ouf!, pardi pour toi !) mais par une maladie étrange et déconcertante : la gamme aigüe. Premiers symptômes : l'idée de réaliser un dossier sur les jeux "gore" et de rédiger des édito inquiétants. Remèdes : l'exorcisme, en jetant tout cela dans votre Amiga Dream n°3. Rassurez-vous, maintenant c'est fait, nous sommes guéris, et on recommencera plus. Super année 1994 à vous tous.

The Dream team

Som

6 *Disquette*

Cinemorph : vous allez morpher ! Jeux : Xmas Lemmings et Space invasion

8 *Actualités*

Des actualités, comment dire.... très actuelles !

12 *Bande dessinée*

Nouveau membre

16 *Bons plans*

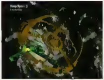
Avec les bons plans d'Amiga Dream, c'est Noël tous les mois.

18 *Dossier*

Un début d'annus horribilis !

24 *Pleins feux*

Tobias Richter, l'homme "Tron"



Deep space de Tobias Richter.

26 *Reportage*

Supergames show devant !

28 *Jeux*

Une taupe sélection : *Second samurai, Jurassic park, Fury of the furries, Glubdole, Duglobe...* euh non *Globdule* (un nom pas facile à porter), *The settlers, Zool II....*

Abonnements P. 72

Concours P. 43

maire

Second samurai

Fury of the furries

48 *Espace lecteurs*

Z'y va la culture, qu'est-ce t'en n'a n'a à péter !

50 *Démos*

Des images et démos ! Oh l'autre, c'est nul comme titre !

52 *Domaine public*

Tout pour la musique à donf !

Les mini chaînes du Domaine Public

56 *Labo*

Qu'il est beau, qu'il est beau le labo :

Imprimantes : le bon choix, mais aussi *Spectrum, Personal paint, Video backup system*

64 *Amos*

Amos, el rubricos del Amigo con tapas ! Olé !

66 *En pratique*

Guide pratique de la télématique, une idée sympathique, et Tac, alors ?

70 *Forum lecteurs*

Dreamette, 18 ans, yeux verts, silhouette parfaite cherche partenaire pour dialogues et plus si affinités.

73 *CD Dream*

Le magazine de l'Amiga CD-32

Les jeux CD-32 déboulent et on en est maboul !

NB : il est vraiment craignos ce sommaire ! Non, non, on recommencera pas.

Xmas Lemmings

JEU

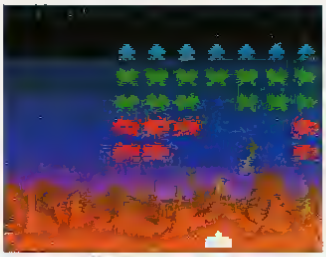
Ce mois-ci Amiga Dream vous offre quatre niveaux d'une version "spécial Noël" de *Lemmings*, quatre casse-têtes à la jouabilité et aux graphismes brillants. Le principe du jeu est simple : faire

Une joyeuse bande de fêtards, ces lemmings !

sortir les lemmings du tableau en les menant à la porte de sortie. Mais cela n'est pas si facile car les lemmings ont la particularité d'être infiniment bêêêêtes : ils n'hésitent pas à se jeter dans le vide ou à buter contre les murs. Pour les sauver, il vous faudra leur assigner des tâches que vous sélectionnez en bas de l'écran et que vous activez en cliquant sur le lemming désiré. Au bas de l'écran les touches sont les suivantes : augmentation/baisse du débit de lemmings, grimper, sauter en parachute, exploser, arrêter la file, construire un escalier, creuser à l'horizontale, creuser en diagonale, creuser à la verticale, pauser le jeu, abandonner.

Space invasion

JEU



C'était le bon temps...

Space invasion est ce que l'on pourrait appeler plus communément un "space invaders". Ce grand jeu vous permettra de retrouver les folles sensations des joueurs de premiers jeux vidéo. *Space invasion* a été programmé en Amos par notre ami anglais Kevin Gallagher. Âgé de 26 ans, Kevin programme pour le plaisir. Son rêve : réaliser des jeux de manière professionnelle. Si *Space invasion* vous plaît, n'hésitez pas à lui formuler vos encouragements (financiers bien entendu) : Kevin Gallagher, 24 Bramhall Street, Cleethorpes, South Humberside DN35 7QU, Angleterre.

Cinemorph

MORPHING

Encore un logiciel de grande valeur pour les lecteurs d'Amiga Dream ! Cette fois nous vous proposons *Cinemorph* de GVP, le logiciel bien connu de "morphing" d'une valeur de 590 francs. N'hésitez à vous reportez à la page 9 pour profiter de l'offre Amiga Dream.

Qu'est ce que c'est que c'est que ça le morphing ?

La polymétamorphose cinématique, plus connue sous le nom de métamorphose ou morphing pour les branchés, est une technique de transformation d'une image (ou d'une série d'images) en une autre image ou série d'images. Ce type de traitement d'image s'inscrit désormais dans la lignée des "effets spéciaux" très utilisés au cinéma, à la télévision ou dans les clips (*I'm bad* de Michael Jackson constitue en cela une référence). Pour avoir une métamorphose réaliste, on commence par utiliser une transformation géométrique qui déforme et tord une image dans une autre forme d'image. Puis on effectue une dissolution graduelle entre les deux images. La dissolution graduelle mélange les couleurs et les textures de deux images. Si la transformation géométrique est bien réussie, la dissolution graduelle paracheve une transformation réussie. Sinon (dans le cas où les deux images ne correspondent pas exactement géométriquement), une simple dissolution graduelle est faite, ce qui permet aux inégalités géométriques de se dissoudre dans le fond. Tout cela semble compliqué... mais *Cinemorph* s'occupe de tout. Le fichier "lisez-moi" se trouvant dans le répertoire "Cinemorph", vous donnera le maximum d'informations sur les différentes possibilités de *Cinemorph*. Voici deux façons rapides d'utiliser ce logiciel.

Le morphing

Vérifiez que vous êtes en mode "Dual Image" en cherchant à l'aide de la souris en haut de l'écran dans le menu déroulant "Settings" l'option "Mode". Sélectionnez ensuite "Set Frames" du menu "Cell", opération qui fait apparaître une requête. Entrez dans celle-ci le chiffre "10" et cliquez sur Okay. Puis, toujours dans le menu "Cell", sélectionnez "Load Image". Chargez l'image "SmallGal.jpg" puis sélectionnez l'autre fenêtre (Dest) en cliquant dedans et répetez l'opération mais en chargeant cette fois l'image "SmallGuy.jpg".

Pour avoir une image intermédiaire (mi-homme, mi-femme), sélectionnez "Preview Single" dans le menu "Morph" (le dernier à droite). Cliquez sur "Generate"... et admirez le résultat !

Pour avoir carrément une animation de cette transformation, sélectionnez "Render Animation" dans le menu "Morph". Tapez "ram:" dans la cellule "Drawer" et "anim" dans la cellule "File". Cliquez ensuite sur tous les "okay" qui apparaîtront. La création de l'animation prend quelques minutes (les 10 images s'afficheront chacune à leur tour). Pour visualiser cette animation, quittez *Cinemorph*, puis lancez votre logiciel

Chérie ! j'ai morphé les gosses !

d'animation favori.

Les déformations

Grâce à *Cinemorph*, vous pouvez aussi vous amuser à déformer un visage. Mettez-vous en mode "Single" (menu "Settings") et chargez l'image "SmallGal.jpg" par le menu "Cell". Pour déplacer un point de la grille, cliquez dessus et maintenez le bouton gauche de la souris. Bougez cette dernière pour déplacer le point puis relâchez le bouton pour fixer le point. Vous pouvez déplacer ainsi plusieurs points en même temps si vous voulez. Pour voir le résultat, choisissez "Preview Single" dans le menu "Morph", ce qui fera apparaître une requête possédant un curseur. Positionnez-le au maximum, c'est-à-dire à 10, puis cliquez sur "Generate". Admirez le résultat ! Si vous voulez la sauvegarder, sélectionnez dans le menu "Morph", l'option "Render single", au lieu de "Preview Single".

Dans le numéro 4 d'Amiga Dream, notre rubrique "En pratique" sera consacrée à *Cinemorph*. Ne la ratez surtout pas ! ■

HELP !

Vous ne possédez pas de photos sur disquettes ? L'Atelier numérique, 10 avenue Parmentier, 75011 Paris, vous propose de numériser vos photos (format identité ou 9x13 cm), pour un super prix : 50 francs pour une photo ou 60 francs pour deux photos. Vous devez pour cela envoyer une enveloppe "a bulles" affranchie à 4,40 francs avec vos coordonnées, une disquette formatée, vos photos (avec au dos de chacune, votre nom, votre type d'Amiga et sa quantité de RAM) et enfin un chèque (bancaire ou postal) de 50 ou 60 francs à l'ordre de l'Atelier numérique.

Musiques, images, animations, jeux, utilitaires... vous êtes un auteur et vous souhaitez vous faire connaître ? N'hésitez pas à nous présenter vos œuvres ! Ecrivez à Amiga Dream, rubrique disquette, 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon.

Protégez votre disquette en écriture. Attention, dans le cas où votre disquette affiche un "read write error" et seulement dans ce cas, renvoyez-la accompagnée d'une enveloppe affranchie à 4,40 francs à Amiga Dream, disquette en panne, 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon.

LES CASQUETTES OFFICIELLES
JURASSIC PARK™

99 Frs LA CASQUETTE BRODEE
+ 20 Frs de Port. Livraison sous 15 jours

Taille unique. Réglable. 100% coton. Types Base Ball. Couleur noir.

OFFRE EXCEPTIONNELLE :
LES 3 CASQUETTES POUR 250 Frs Réf.: 004

Cette offre est valable dans la limitte des stocks disponibles.

INFO & CADEAUX SUR 3615 JURASSIC PARK™.

BON DE COMMANDE

A decouper ou recopier sur papier libre et a retourner a :
EDEM . 10/12 rue Franquet 75015 PARIS (RCS PARIS B 381 752 765)

☐ OUI, je desire recevoir : la ou les casquettes JURASSIC PARK™

☐ Réf : 001 ..... x 99 Frs = ... Frs
☐ Réf : 002 ..... x 99 Frs = ... Frs
☐ Réf.: 003 ..... x 99 Frs = ... Frs
☐ Ref : 004 ..... x 250 Frs = ... Frs
Participation aux frais de port + 20 Frs
TOTAL COMMANDE = ... Frs

que je joins avec ma commande par :
☐ Mandat lettre ☐ Chèque bancaire ☐ CCP à l'ordre d'EDEM

☐ Mr. ☐ Mme ☐ Mlle .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
SIGNATURE :

Amigaworld Awards

VIEUX JEUX

Lemmings au sommet

Pour son dernier numéro de l'année 93, le mensuel américain *Amigaworld* décernait les oscars des meilleurs jeux de tous les temps sur Amiga. Les dix lauréats sont *Lemmings* (Psygnosis), *Simcity* (Maxis), *Wings* (Cinemaware), *Pinball fantasies* (21st Century), *FA 18 Interceptor* (Electronic arts), *Out of this world* (Interplay), *Civilization* (Microprose), *Dungeon Master* (Software heaven), *Populous* (Electronic arts) et *Wing Commander* (Origin). Une sélection de jeux un peu dépassés à moins que le jury lui-même ne soit trop vieux ?

Des nouvelles de l'Amiga

ANDRÉA, MARIE, MONICA ET LINDA

D'après David Pleasance, directeur de Commodore UK, le système AAA serait opérationnel à 95% et 20 fois supérieur aux capacités de l'actuel AGA. Un nouveau système, dont les simulations sur station *Sun* sont suivies de près par Jeff Porter, un vétéran de l'Amiga et Lew Eggebrecht, le directeur technique de Commodore. Dave Haynie, ingénieur hardware chez Commodore, a indiqué que la première machine AAA devrait être disponible en deux options : 68040 ou 68060. Le 68040 sera, d'après Lew Eggebrecht, cadencé à 33 ou 40 Mhz, vitesse supérieure à l'actuel système. La mémoire chip sera extensible à 16 Mo et la RAM à 64 Mo. Dave Haynie a confirmé que les quatre chips du nouvel Amiga répondent aux doux noms d'*Andréa*, *Mary*, *Monica* et *Linda*. *Andréa* remplace l'actuel *Agnus/Alice*. Elle supporte les anciens registres 16 bits, les nouveaux registres 32 bits, un blitter et un copper amélioré. *Mary* remplace *Paula*, elle a 8 canaux audio 16 bits (capacité de sample à 100 Khz), une interface améliorée pour lecteur de disquettes jusqu'à 4 Mo et CD-Rom. *Linda* et *Monica* ont même un mode 64 bits. *Monica* est la remplaçante de *Denise* et gère tous les modes graphiques ainsi que les modes de compression. Le tout ne devrait pas être disponible avant un an pour un prix inférieur à 2 000 dollars. Devant le changement radical que représente ce nouveau système, il est important de signaler que les machines AGA ne pourront être mises à jour, à l'exception du 4000 grâce à une carte *Zoro III*.

Le Ion et l'Amiga

CLIC CLAC

Lors de la conférence développeurs Amiga à Tillington, les 23 et 24 octobre derniers, le *Ion* de Canon a été présenté aux développeurs. Rappelons que le *Ion* est un appareil photo pouvant être interfacé avec un micro-ordinateur afin d'y afficher les photos et éventuellement de les retravailler. Une présentation brillante qui a inspiré à David Pleasance, directeur général de Commodore Angleterre, le commentaire suivant : *"le Ion et l'Amiga sont faits pour vivre ensemble"*. Doit-on en déduire qu'une interface pour relier le *Ion* à l'Amiga serait imminente ?

Loto sportif

FOOT

Le loto sportif existe aussi en Angleterre. Pour ceux qui aiment l'Amiga et le foot (la plaie du couple...), la société Voithia a concocté un programme de prédiction des résultats des matchs. Travaillant à partir d'une base de données comprenant les résultats des équipes anglaises sur plusieurs années, l'algorithme avancé du logiciel ne vous fera pas systématiquement gagner (cela se saurait), mais augmentera sensiblement vos chances de gain. Si un distributeur français voulait bien aider *The soccer expert* à traverser la Manche... Voithia Software, 32c High Street, Welshpool, Powys SW21 7JP, Angleterre.

Un T-rex à la maison

DINO

La société allemande IFD propose un fichier objet très à la mode pour les logiciels de dessin 3D *Imagine* et *Reflections*. Il s'agit d'un tyrannosaure disponible avec texture pour un meilleur rendu de la peau. Idéal pour jouer *Jurassic park* à la maison (le mercredi, c'est Jurassic).

Acorn accroche Commodore

ACCROC

En Angleterre, Commodore vient d'engager des poursuites contre la société Acorn pour publicité mensongère. Dans une vidéo distribuée avec ses ordinateurs, Acorn met en scène une petite famille anglaise à la recherche du micro idéal. Bien entendu, après avoir étudié six machines (dont un Amiga), ils choisissent la marque Acorn. L'Amiga y est décrit comme une machine spécialisée dans les jeux et donc inadaptée pour les programmes éducatifs. Une déduction un peu hâtive que Commodore UK a rapidement contesté devant les tribunaux ! Résultat : Acorn a dû immédiatement retirer la cassette vidéo de la vente. La société de Cambridge doit en outre se préparer à envoyer une lettre de rectification à tous ceux qui ont déjà acheté la vidéo. La lettre, sous l'en-tête Acorn, dira en substance *"Commodore, c'est aussi bien pour l'éducatif"*... Ça fait mal.

OFFRE SPECIALE

GVP CiS AMIGA DREAM TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

GVP VOUS OUVRE LES PORTES DU MORPHING ET DES LOGICIELS DE TRAITEMENT D'IMAGE PROS.

Offre valable jusqu'au 1er JANVIER 1994

cinemorph

Vous avez découvert les fabuleuses possibilités de CineMorph de GVP grâce à la disquette en couverture de ce numéro d'Amiga Dream. Cette version vous permet d'appliquer ces effets de morphing entre deux images IFF. Mais CineMorph de GVP vous permet d'aller encore beaucoup plus loin en réalisant du morphing sur des ANIMATIONS.

Pour aller encore plus avant dans le métamorphisme d'images, Amiga Dream vous propose d'acquérir CineMorph avec son module animation "Sequence Morphing", en version française par CiS pour 290 FF au lieu de 340 FF (prix public généralement constaté). Remplissez simplement le bon de commande vous recevrez CineMorph et son manuel d'utilisation. Avec CineMorph le morphing devient aussi évident que le dessin mais GVP propose également un logiciel de traitement d'images...

IMAGE FX™

IMAGE F/X est l'outil de traitement d'images le plus complet actuellement disponible pour Amiga: palette et retouche graphique (outils de dessin, masques, lasso, détection de zones, aérographe...), effets, filtres et distorsions numériques (goutte d'eau, tourbillon...), conversions dans plus de 20 formats (Targa, TIFF, Rendition, PCX...), pilotage de digitaliseurs (scanners EPSON, SHARP, capture vidéo GVP VISION 24, DCTV, VLAB...) Compatible avec tous les modes graphiques Amiga (les cartes GVP VISION 24 et SPECTRUM, le DCTV, IMAGE F/X logiciel qui plus est de toutes les possibilités de CineMorph, AMIGA DREAM vous propose d'acquérir IMAGE F/X de GVP pour 1190 FF au lieu de 2490 FF (prix public généralement constaté). Cette offre est réservée aux lecteurs d'Amiga Dream, profitez-en

Je souhaite profiter de l'offre spéciale Amiga Dream. Je renvoie la disquette de couverture de ce numéro, le bon de commande ci-dessous lisiblement rempli ainsi que mon règlement à: **CiS / Offre spéciale, 14, Avenue HERTZ, Europarc, 33600 PESSAC**

Ce bon peut être photocopié. Offre exclusivement valable pour la France métropolitaine et modifiable sans préavis

❑ Je souhaite recevoir CineMorph de GVP en version française par CiS au prix exceptionnel de 290 FF **soit 290 FF + 50 FF de frais de port**

❑ Je souhaite recevoir ImageF/X de GVP en version anglaise au prix exceptionnel de 1490 FF **soit 1490 FF + 50 FF de frais de port**

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

_____

CP _____ VILLE _____

Je choisis de régler par :

❑ Chèque bancaire *(à l'ordre de CiS)*

❑ Carte Bleue

N° ____/____/____/____ Date d'exp. ___/___

Signature obligatoire

❑ Je préfère régler en contre remboursement (+ 90 FF)

en hausse

▲ La CD-32
La CD-32 est un franc succes en France et en Europe ! Principal indice : la vitesse d'écoulement des stocks. Et les éditeurs, tièdes il y a quelques mois, sont aujourd'hui très chauds (qui a parlé d'Electronic arts ?)

▲ L'Overdrive
En anglais "overdrive" signifie "vitesse surmultipliée". Un nom particulièrement bien adapté au disque dur Amiga d'Archos qui s'avère être un succès mondial. De l'Angleterre aux Etats-Unis en passant par la Pologne et l'Australie, l'*Overdrive* s'est vendu à des milliers d'exemplaires !

▲ Le marché du jeu vidéo
Devant la flambée du marche du jeu vidéo, l'IFOP, spécialiste des études de marché en tout genre, met actuellement en place un classement officiel mensuel des ventes de jeux vidéo en France. Les premières évaluations seront disponibles d'ici six mois.

Sonic et Mario sur Amiga ?

DÉSERTION

Il fallait s'y attendre, les deux porte-paroles du monde de la console de jeu désertent pour venir sur une machine vraiment sérieuse, l'Amiga. *Sonic* le hérisson vient en effet de faire ses premiers pas sur Amiga. Mais que les marketeurs de Sega se détendent, il s'agit simplement d'une démo non-jouable fabriquée de toute pièce pour le domaine public. Seul enjeu de l'opération pour les créateurs bénévoles qui ont travaillé sur cette démonstration de quelques minutes : prouver que l'Amiga est à la hauteur... et la vitesse hallucinante de *Sonic* le prouve !
De son côté, *Mario*, grâce à la ténacité de Mindscape, arrive officiellement sur l'Amiga avec *Mario is Missing*, un jeu éducatif destiné aux 7-12 ans. Le petit plombier italien, kidnappé par un vilain, doit être recherché dans tous les pays du monde. Un prétexte pour apprendre aux enfants à se servir d'une carte, à développer leur sens de l'observation et à leur faire découvrir la géographie.

Theme park

JEUX

Bullfrog décide de changer de sujet. Après l'hyper-violent *Syndicate*, l'équipe de Peter Molyneux se tourne vers *Theme park*, un jeu bien plus pacifique. *Theme park* est un parc de loisirs pour les enfants. Votre but : créer le maximum d'attractions pour rendre votre parc le plus attrayant possible. A la manière de *Populous*, vous construisez vos attractions en fonction de vos moyens financiers : maisons hantées, manèges, roulottes à hot-dogs, spectacles de plein air... Une ambiance délirante pour un jeu qui semble être voué au même succès que son illustre prédécesseur. Bientôt disponible sur Amiga et sur CD-32.

Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au 46 23 90 46 ou à nous passer un petit fax au 46 26 84 00.

Pagestream III

PAO

Pagestream III arrive. Développé par l'équipe américaine de Soft Logik, ce logiciel de PAO (les débutants peuvent traduire par "logiciel de mise en page") est annoncé comme le meilleur programme de tous les temps sur tous les formats ! Soft-logik n'hésite pas à dire que *Pagestream III* est meilleur qu'*XPress* et *PageMaker*, les deux standards sur Macintosh. D'après ses concepteurs, *Pagestream III* n'est pas une amélioration de la version précédente, mais un tout nouveau programme : l'adoption de la norme Pantone pour les couleurs en est d'ailleurs la preuve. La mise en page d'Amiga Dream pourra-t-elle bientôt se faire sur Amiga ?

3D Simulation

MAGAZINE

Le premier numéro de *3D Simulation*, le magazine de l'image de synthèse et de la simulation tridimensionnelle, est enfin disponible. Au sommaire du premier numéro : news sur la réalité virtuelle, effets de relief sur *Coreldraw* et *Photoshop*, tests de logiciels de jeux d'aventure 3D et de scénarii disk pour *Flight Simulator 5.0*, trucs et astuces... Dans la foulée, l'équipe de *3D Simulation* nous annonce la sortie des cahiers de *Flight Simulator 5.0* qui, comme son nom l'indique, est entièrement dédié au simulateur de Microsoft.

Someware

BOUQUINS

Vous avez du mal à débuter sur Amiga ? Pourquoi ne pas tenter la quatrième édition de *Comprendre et bien exploiter* son Amiga qui vous initie au système de l'Amiga 1200 et 4000 ? Vous avez du mal à gérer votre temps ? Pourquoi ne pas opter pour la solution informatique *On the ball* qui regroupe un calendrier/agenda, un carnet d'adresses, un aide mémoire et un éditeur de textes ?
Vous souhaitez programmer plus facilement en C ? Pourquoi ne pas essayer *Fed case* qui génère automatiquement des programmes en C à partir d'organigrammes ?
Someware, 27, rue Gabriel Péri, 59186 Anor

Quarterback Tools Deluxe

FICHIERS

La référence en matière de gestion de disquettes et disques durs sur Amiga, *Quarterback Tools*, s'apprête à sortir en version de luxe. L'interface, dont le design et la clarté rappellent celle de *Norton Utilities*, permet d'effectuer, d'un clic de souris, des opérations surprenantes pour les non initiés : réparation de disquettes, récupération de fichiers endommagés ou effacés malencontreusement, optimisation des disquettes et disques durs pour un accès plus rapide, duplication de disquettes, cryptage de fichiers, localisation de fichiers, édition directe des secteurs...

Stage

FORMATION

Les films du genièvre proposent un stage de formation du 21 au 25 février à Cahors. Quatre options sont disponibles : application vidéo, image et animation 3D, multimédia, PAO. Ces stages multiniveaux sont agréés (financement pour les chômeurs). L'hébergement et le travail en soirée sont possibles. Renseignements : Les films du genièvre, Belcastel, 46200 Souillac.

DP Cadeau

PLAISIR D'OFFRIR

Offrez du DP, vous ferez des heureux. Orion diffusion, spécialiste du domaine public, vous fera parvenir toute commande passée entre le 5 décembre et le 10 janvier dans un papier cadeau. Une occasion à ne pas manquer si vous souhaitez offrir quelques disquettes à votre fiancée (vous voulez vraiment vous griller ?)... Commande chez Orion Diffusion, BP 299, 61008 Alençon Cédex.

Drôles de dames

ASSEMBLEUR

Après *Annabella GFA* et *Jennifer Amos*, voici *Ophélie*... Cette série de disquettes consacrée au langage assembleur est éditée par ArtioDactyl France informatique. Les débutants, tout comme les pros, y trouveront leur compte : des questions d'intérêt général (qu'est-ce que l'assembleur, quel assembleur choisir...), des programmes commentés concernant des thèmes spécifiques (le multitâche, les registres, les interruptions, les codes de condition... si vous ne comprenez rien, pas de panique, tout est explqué).
ArtioDactyl France informatique, Résidence Les Cottages, 83, rue André Theuriet, 63000 Clermont Ferrand.

Rise of the robots

JEU

Même ceux qui détestent les jeux vidéo vont adorer *Rise of the robots* est un jeu en cours de finalisation par la talentueuse équipe de Mirage. Le projet, élaboré par Dhaun Griffiths (ex-Bitmap Brother), est une sorte de *Street fighter* (jeu de combat) mettant en scène des robots ! Les machines et leur animation, entièrement modélisées en 3D, laisseront les adeptes d'*Imagine* sans voix. Les développeurs travaillent actuellement sur l'intelligence du programme et les réactions du robot gère par l'ordinateur. Car votre adversaire peut être animé soit par le deuxième joystick soit par l'Amiga. Six robots (rien que ça ?) sont disponibles dans le jeu, chacun ayant ses propres particularités. Un programme à ne manquer sous aucun prétexte.

Faites risette aux robots !

en baisse

▼ Le premier CD-Fish
Fred Fish a été obligé de retirer du marché son premier CD de domaine public. La compilation comprenait le volume *FF919* sur lequel le terrible virus *Sadam Hussein* (actif sous les système 1.2 et 1.3) avait réussi à s'échapper d'un fichier d'exemples.

▼ Apple
Une récente étude aux Etats-Unis indique que les utilisateurs préfèrent l'interface de *Windows 3.1* sur PC à l'interface du *système 7* du Macintosh. Un constat d'échec pour Apple qui a laissé entendre qu'il pourrait bien céder la licence du système Macintosh à d'autres constructeurs. Le Mac de marque IBM, Commodore, Amstrad ou Compaq... c'est peut être pour demain.

▼ Le Mega-CD
Accueilli de manière très mitigée par la presse et le public, le Mega-CD de Sega est mal parti... et a mal fini. Sega arrête en effet la production de cette machine dépassée avant l'heure. Une minute de silence.

NOUVEAU MEMBRE

PAR WEG.

Fanzines et RTC

INFO

The Commodexplorer news
Un bon point pour la lettre d'information mensuelle de l'association *Commodexplorer*. Au sommaire du premier numéro : news sur le monde de l'Amiga, projets et bilan de l'association ainsi qu'un excellent (les mots sont pesés) reportage sur le salon Atacom 93. *Commodexplorer*, A6 La Rocade, 91160 Longjumeau.

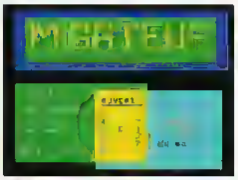
Dompub & co

Le sommaire de Dompub & co

Bluffés C'est le mot. Nous avons été bluffés par la qualité de *Dompub & co*. Le premier magazine français sur disquette dispose d'une interface graphique superbe et très conviviale. Les articles, de qualité, couvrent tous les domaines de l'Amiga : actualités, interviews d'auteurs, tests de logiciels commerciaux et du domaine public, initiation à la programmation, utilisation de certains softs... Ultime avantage : *Dompub & co* est du domaine public. Ses auteurs encouragent donc tous les utilisateurs à donner des copies à leurs amis, ce qui rend le principe du magazine encore plus sympathique. Vous faites ce que vous voulez, mais nous on adore. *Dompub & co* est une publication de 8eher Production, 18, rue Fénelon, 24200 Sarlat

Opus Mag
Opus mag est un fanzine gratuit entièrement dédié à l'Amiga et à la scène du monde étrange de la démo. La scène, c'est cet univers parallèle où évoluent des passionnés de programmation, de graphisme ou de musique, qui portent des noms dignes des aliens de *Stor Trek*. *Opus mag* vous projettera dans cette dimension sans aucun ménagement : actualités de la scène, astuces de programmation ou de dessin, reportage, présentation de nouveautés... Avec chaque mois, une dreamette en couverture. Signalons enfin qu'*Opus mag* est gratuit et que ses auteurs encouragent la photocopie sauvage. *Opus mag*, Laurent Castell, 19, rue de la République, 47240 Bon-Encontre.

Migateuf



C'est ma première Migateuf !

Migateuf est un RTC (serveur accessible par minitel qui ne vous coûte que le prix de la communication) entièrement dédié à l'Amiga. Dialogues, rubriques à thème, annuaire des RTC, jeux, boîte à lettres, téléchargement et quelques autres goodies vous combleront d'aise. A recommander d'urgence. Migateuf : (16) 33 94 60 10.

Corsaire

TÉLÉ LOCALE

L'association Corsaire Production lance un appel d'offre concernant la location/vente de matériel pour l'élaboration d'un projet de télévision locale temporaire par réseau hertzien (régie, caméras, magnétoscopes, émetteurs, éclairage, sonorisation...). Un projet à soutenir d'urgence, les seuls ordinateurs sur le plateau seront des Amiga ! Les propositions doivent être envoyées à Corsaire Production, A6 La Rocade, 91160 Longjumeau.

Tilts d'or

SACRÉE SOIREE !

Un rapide coup d'oeil à la nuit des Tilt d'or, remake du *Grand sommeil* à peine sauvé par le buffet. Parmi les huit catégories de jeux (aventure, animation, jeu de rôles, simulation, simulation de vol, action, sport, stratégie), l'Amiga a montré sa suprématie dans l'arcade (*Alien Breed II*) et la stratégie (*Genesia*), se faisant battre d'une courte tête sur l'aventure (*Simon the sorcerer*), l'animation (*Flashback*) et le sport (*Goal*).

AGENDA

◆ **Winter CES**
6-9 janvier 1994
Las Vegas, USA
LE salon de la high tech de loisirs, à faire une fois dans sa vie

◆ **IT Forum**
8-11 février 1994
Paris, porte de Versailles
Le salon anciennement appelé PC Forum

◆ **Data '94**
9-11 février 1994
Sheraton Hotel, Bruxelles
Un salon très pro consacré au CD-ROM et au multimédia

◆ **Imagina '94**
16-18 février 1994
Monte carlo
Le plus grand festival d'infographie et d'image de synthèse

◆ **Bit Movie' 94**
31 mars-4 avril 1994
Riccione, Italie
La grande réunion de l'image où l'Amiga ne devrait pas être de reste

◆ **International Leisure High-Tech Trade Show**
2-4 juin 1994
Monte Carlo
Nouveau salon dédié aux professionnels du jeu vidéo et du multimédia

◆ **Amiga DP Show 94**
4 septembre 1994
Grenoble
Salon du domaine public regroupant associations, sociétés et développeurs

STORM PRODUCTION

15.000F
LA SOLUTION DE MONTAGE AUDIO-NUMERIQUE SUR AMIGA!

&

CARTE SAMPLING 16 BITS STEREO DIRECT-TO-DISK
11.990 Ftic

CARTE 4 PISTES PRO 24 SEQUENCEUR MIDI MULTIMEDIA
3.200 Ftic

(1) 43 57 46 57

DISTRIBUTION POUR LA FRANCE : STORM MEDIA PRODUCTION. FAX : (1) 43 05 75 53

Une Époque Formidable

La rubrique des blasés de l'informatique
La rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner
La rubrique de ceux qui ne lisent pas Amiga Dream que pour l'informatique

● Précoces

Rien n'est plus commun qu'un petit cambriolage. Dans la banlieue de Reims, un couple s'est vu dérober près de 50 000 francs de bijoux, disques, matériel hi-fi . Les voleurs avaient laissé derrière eux un appareil photo instantané *Polaroid* qui ne semblait pas fonctionner. En ouvrant l'appareil, le couple découvrît pourtant plusieurs photos à l'intérieur. Quelle ne fut pas leur stupeur de constater que les cambrioleurs s'étaient photographiés avec leur butin et qu'ils ne semblaient pas avoir plus de 10 ans ! Après enquête, cinq enfants de 5 à 10 ans habitant dans le quartier ont été reconnus.

● Les toilettes du pôle

Une équipe de scientifiques britanniques est partie en expédition d'étude au Pôle Nord pour étudier la mise en place de toilettes. En effet, plus de 50 expéditions chaque année sillonnent le pôle laissant derrière elles leurs "détritus biologiques" (faut-il vous faire un dessin ?). Par moins 40 degrés, ceux-ci, congelés, ne peuvent se dégrader et polluent le pôle. Il est temps d'agir !

Bandes originales

CD MUSIQUE

Excellente initiative que celle de Kaiko et Factor 5, l'équipe créatrice de *Turrican*, de produire le compact disc regroupant les meilleures musiques du jeu (en tout 16 titres), recomposées pour l'occasion sur synthétiseur par Chris Huelsbeck. On retrouve les excellents thèmes qui secondent la trilogie des *Turrican*, mais avec le corps et la variété sonore d'un synthé ; le rendu est superbe, les musiques prennent là une autre dimension. On ne peut être qu'enthousiastes car la qualité des mélodies est géniale. Chaque morceau possède son propre style (orchestral, ambiance...) et les fans du jeu les reconnaîtront dès les premières secondes d'écoute. On peut par ailleurs imaginer la qualité et la variété des bandes sonores des jeux à venir sur Amiga CD-32, si les musiciens suivent le modèle de Chris Huelsbeck. Il est possible de commander ce CD pour la somme de 35 DM (126 francs) en écrivant à : Kaiko Software GMBH Wilhelm Leuschner Platz 8, 63225 Langen, Allemagne. Dans la même série, à signaler également chez Sony music, le CD du jeu *Flashback*, regroupant deux titres aux inspirations très "cinéma". Idéal si vous avez envie de vous replonger dans l'ambiance de ce hit.

Scala MM 300

VIDÉO

CIS annonce l'arrivée de *Sacala MM 300*, dernière version de ce logiciel de présentation multimédia. Parmi les nouvelles fonctions signalons : nouveau mode de lissage, optimisation de la palette de couleurs, nouveaux fonds d'écran, couleur du soulignè paramétrable, sous-titrage simplifié, lecture en temps réel du son sur disque dur, redimensionnement des brosses et des images, nouveaux effets, prévisualisation des images en 16,7 millions de couleurs, simplification de la création des boutons et bruitage.

• Les outils de dessin : il est désormais possible de créer et de manipuler des éléments graphiques simples : lignes, boîtes, cercles... Chaque élément peut à tout moment être déplacé ou redimensionné.

• Dispersion Floyd-Steinberg ultra-rapide : cette fonction autorise l'import de n'importe quelle image et son adaptation à la résolution et au nombre de couleurs disponibles sur la page Scala.

• "Absolute timing" permet d'associer un code temporel (au lieu d'un temps de pose) à chaque page. Outre son extrême précision, cette nouvelle solution permet de synchroniser parfaitement l'image Scala avec une autre source d'image "time copée" et ceci aussi bien en 24, 25 qu'en 30 images par seconde.

• Un shuffler pour les fichiers : *Scala MM300* peut afficher la liste des fichiers graphiques disponibles sous forme d'images miniatures.

• Sauvegarde simplifiée des scripts : cette fonction permet de sauvegarder un script et les fichiers qu'il utilise dans un seul sous répertoire.

Pub !

SPOT

Vous les avez peut-être déjà vus sur vos écrans de télévision durant ce mois de décembre... ces deux spots publicitaires, l'un vantant les produits de Black et Decker, l'autre au profit des enfants handicapés avec une idée originale de vente de sacs à sapins (servant à la fois à décorer le pied du sapin et à l'emballer après utilisation), en voix off vous reconnaîtrez l'ami Jérôme Bonaldi. Ces deux films de 6 et 10 secondes ont été réalisés entièrement sur Amiga par deux connaisseurs de la machine : Fabrice Hourlier (dont nous reparlerons) et Didier Leclerc, et ont demandé chacun 10 jours de travail. Leur diffusion en prime-time et sur toutes les chaînes devrait vous permettre de ne pas les rater

Le spot publicitaire pour Black et decker

● Deluxe paint V

La cinquième édition du célèbre Deluxe paint devrait voir le jour au cours de l'année 1994, certains parlent du premier trimestre 1994, d'autres du troisième trimestre. Electronic arts n'en dira pas plus pour le moment, wait and see

● Caligari

CiS devient le distributeur exclusif des produits Caligari. Encore un bon point pour cette jeune et dynamique société.

IT forum

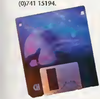
SALON

L'IT forum qui se déroulera du 8 au 11 février 1994, porte de Versailles à Paris, n'est autre que le nouveau nom du PC Forum. Information intéressante : l'Amiga y sera représenté par l'imposante présence du stand CiS (80 m²) qui aura en démonstration ses tout derniers produits.

Artiste

ORIGINAL

Rolf Tingler de Comtronic est un artiste qui exposait au Computer 93 à Cologne des oeuvres originales : souris, disquettes et autre matériel informatique sur lesquels il réalise des images à l'aérographe. Il a fait le dessin sur ma disquette devant moi, et le plus long fut d'attendre que la peinture sèche (1 minute et demi). Le résultat est superbe et depuis je fais des envieux. Pour tout contact : Rolf Tingler/Comtronic, Brendstrasse 17, 78628 Rottweil. Tél : (19-49) (0)741 15194.



A1230 Turbo 2

HARD

GVP, leader mondial du périphérique pour Amiga annonce l'*A1230 Turbo 2*. Cette carte accélératrice dispose d'un processeur 68030 cadencé à 50 Mhz. Un emplacement est réservé pour co-processeur 68882 à 50 Mhz. Jusqu'à 32 Mo de RAM, accessibles en 32 bits, peuvent être ajoutés. Une horloge calendrier est sauvegardée par le biais d'une batterie. L'*A1230 Turbo* effectue une copie du kickstart en RAM 32 bits, ce qui assure une accélération générale de la machine. Enfin, un connecteur d'extension permet de recevoir une mini-carte. La première disponible est un contrôleur SCSI à connecteur externe. Il pilote jusqu'à 7 unités SCSI ou SCSI II et ouvre l'accès à des périphériques aussi diverses que des disques externes, des cartouches amovibles, des streamers, des scanners...

Distribuée en France par CiS, 14 av. Hertz, 33600 Pessac. ■

L'INDISPENSABLE A.B.E.

A.B.E. est un logiciel en français, ultra puissant et d'un emploi particulièrement simple. C'est la référence incontournable de tous vos logiciels.

Il peut tout aussi bien réparer en automatique et vous apprendre la structure des **disquettes** ou des **disques durs** que modifier en profondeur tous vos logiciels (jeux, démos et utilitaires). Mettre une vie infinie ou une invisibilité devient ainsi un jeux d'enfant. Traduire un logiciel étranger devient vraiment évident.

De nombreux tests démontrent que son **reparateur** ne laisse souvent "plus que" 0 % d'erreur quand les autres logiciels en laisse encore 88 % et pour optimiser tous vos **jeux** et autres **demos**, vous pouvez aussi l'arrêter à chaque anomalie : il vous propose alors sa solution et les explications précises de sa suggestion. Demandez-nous la disquette de test (50 FF et aucun frais de gestion) et vous comprendrez...

Son **éditeur** sait reconnaître tous les volumes Amiga. En mode normal le format est adapté à chaque valeur rencontrée et vous pouvez utiliser les anciennes présentations hexadécimales ou ascii. Pour vous aider, son aide en ligne intégrée agit en direct et sait vous informer sur tout ; sa touche **Help** vous montre de nombreux écrans d'aides graphiques et textuels entièrement reconfigurables.

Grâce à son **incroyable avance technologique**, A.B.E. arrivait déjà à tester et à afficher toutes les valeurs présentées à l'écran quand les autres logiciels commençaient à peine leur seul affichage ; la dernière version 3.053 A, amélioration du dernier test publié, sait également fonctionner avec très peu de mémoire grâce à une gestion dynamique. Mieux encore, les **sources de nombreux utilitaires ou routines** du logiciel vous permettront de mieux savoir comment programmer efficacement tout en respectant totalement le système multi-taches Amiga : le didacticiel A.B.E. est aussi éditeur de textes, convertisseur, chercheur d'occurrence illimité, anti-virus, super calculatrice, comparateur, afficheur d'images, et bien d'autres choses.

COMPRENDRE LA PROGRAMMATION

Amos, GFA et bientôt l'assembleur avec Ophelie...

Entièrement en français et didacticiel commentés, ces cours sont constitués de disquettes sources pleines à craquer qui vous apprendront toute la programmation élégante et professionnelle du système Amiga (utilitaires, jeux et démos). Pour atteindre la maîtrise totale

ANNABELLA GFA : en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4.0

JENNIFER AMOS : en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.36 avec toutes les syntaxes et leurs explications (en français évidemment)

MISE A JOUR AMOS PRO : c'est la dernière disquette de mise à jour de votre Amos Pro précédant la sortie du compilateur Amos Pro

LA BIBLE CORRIGEE : c'est l'important travail de correction des codages réalisé sur le seul (?) ouvrage français de référence parlant de l'Amiga.

ArtioDactyl France Informatique - Pierre Philippe Launay
Résidence les Cottages - 83, Rue André Theuriet
F-63000 CLERMONT-FERRAND FRANCE

A.B.E. 3.053.A	609 FF*	5 disquettes, le livre d'A.B.E., coffret de luxe. (environ 130 FS, 2.961 FB)
Annabella GFA	370 FF*	8 disquettes, coffret de luxe. (environ 113 FS, 2.371 FB)
Jennifer Amos	215 FF*	5 disquettes, coffret de luxe. (environ 65 FS, 1.377 FB)
Mise à jour Amos Pro	35 FF*	1 disquette. (environ 11 FS, 224 FB)
La Bible corrigée	65 FF*	1 disquette. (environ 20 FS, 416 FB)
L'intégrale de l'auteur	1 220 FF*	tout ci-dessus (20 disquettes + manuel + coffret) + urgent.

REDUCTION Amiga Dream - 130 FF si vous remplissez la condition 1 (sauf Intégrale et Ultra Urgent).
- 32 FF supplémentaire si vous remplissez aussi la condition 2.

* Frais de gestion : Europe européenne par envoi normal 28 FF ou urgent 37 FF. DOM-TOM normal 38 FF ou urgent 85 FF. Etranger par mandat postal 37 FF par chèque bancaire 80 FF

* Mise à jour A.B.E. 3.053.A complète : disquettes originales + version 3.x = 50 FF/2.x = 217 FF/1.x = 301 FF

1 : déduisez 130 FF si votre commande hors frais de gestion dépasse 605 FF et est reçue avant le 29 janvier 1994

2 : déduisez 32 FF si votre commande hors frais de gestion dépasse 640 FF et est reçue avant le 10 janvier 1994

Envoi A.B.E. Ultra Urgent 701 FF Cette offre n'est valable que pour A.B.E. envoi en contre-remboursement. [illegible] votre appel.

L'intégrale 1 331 1 220 FF

Bons plans : des super affaires

Les offres ci-dessous sont reservées exclusivement aux lecteurs d'Amiga Dream. Vous y trouverez des occasions exceptionnelles à ne manquer sous aucun prétexte ! Pour en profiter, deux solutions :

• lorsque vous achetez directement en boutique, présentez le magazine lors de votre achat ,

• lorsque vous achetez par correspondance, renvoyez un bon à découper au bas de cette page, accompagné de votre commande et de votre règlement.

Reportez vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 23 janvier, date de la sortie du prochain numéro en kiosque . n'attendez pas !

Afiv

Spécialiste du domaine public sur site en France. Afiv offre une réduction de 200 francs sur votre prochaine adhésion au club Afiv qui donne droit au service CD-Rom

Adhesion club : 200 francs de réduction

Afiv , 10, rue Lepante, 06000 Nice, tél : (16) 93 92 15 00

Archos

Comme cadeau de Noël ou tout simplement pour bien commencer l'année avec son Amiga 1200 ou son Amiga 600, Archos propose aux lecteurs d'Amiga Dream un disque dur Overdrive 250 Mo à un prix exceptionnel

Disque dur 250 Mo : 2 990 francs au lieu de 3 290 francs

Archos, 39 rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrieres-Le-Buisson, tel : (1) 60 13 90 49

Artiodactyl France informatique

La Dreamerie aime ArtioDactyl et tient à le faire savoir. Trois logiciels de référence à un prix incroyable si vous répondez avant le 5 janvier

Abc : 450 francs au lieu de 609 francs

Annabella GFA : 350 francs au lieu de 370 francs

Jennifer Amos : 195 francs au lieu de 215 francs

Adfi, 83, rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 73 93 77 31

Axe informatique

C'est les possesseurs d'Amiga 1200 qui vont être heureux chez Axe. Mais attention les places sont limitées !

Extension 4 Mo pour A1200 : 10% de réduction aux 5 premières commandes

Axe Informatique : 92, cours Julien : 13006 Marseille, tel : (16) 91 48 40 55

Cuda

Encore plus de promotions chez Cuda : un lecteur haute densité, une carte d'extension mémoire 2 Mo avec co-pro 20 Mhz, un système de sauvegarde de disque dur et le Disk expander pour gagner de la place sur vos disques !

Drive XL haute densité : 10% de réduction

PC202 Extension 2 Mo co pro 20 Mhz pour 1200 : 10% de reduction

Video backup system : 10% de réduction

Disk expander : 10% de reduction

Cuda Informatique : 9, rue Saulnier : 75009 Paris, tel : (1) 42 46 47 60

Edi

Les nouveautés à prix cassés, cela vous intéresse ? Edi propose 5% de réduction sur toutes les nouveautés de son annonce publicitaire (excepté la CD-32)

Nouveautés Edi : 5% de réduction sur les nouveautés

Edi : BP 282 : 75625 Paris cedex 13, tél : (1) 45 89 32 00

Fbi

Pour toutes les commandes passées pendant la période de Noël, Fbi propose aux acheteurs de disques durs AmiQuest et Overdrive non plus les 10 dernières disquettes de domaine public de la collection Fred Fish, mais les 50 dernières disquettes

Disque dur Amiquest ou Overdrive : 50 disquettes Fred Fish

Fbi : 18, rue du Dr Roux : 91160 Longjumeau, tél : (1) 60 13 12 23

Gelain

Gelain à Lyon pense à votre look. Pour toute commande supérieure à 500 francs, Gelain vous offre une montre à quartz de qualité (précisez sur la commande homme ou femme)

Commande de 500 francs : une montre offerte

Gelain : 22, avenue de Saxe : 69006 Lyon, tél : (16) 78 52 77 62

Phoenix DP

Phoenix, spécialiste du domaine public en France, offre 10% de réduction sur toute sa gamme de disquettes DP. Une occasion à ne pas manquer pour découvrir les bijoux du domaine public

DP Phoenix : 10% de réduction

Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau cedex, tél : (16) 59 82 95 00

Fds

Toutes les nouveautés du monde entier sont chez Fds qui offre des tas de disquettes gratuites

DP Fds : 1 disquette gratuite pour 8 commandées

DP Fds : 3 disquettes gratuites pour 15 commandées

Fds, 82, rue de Sailly, BP 134, 59453 Les Lez Lannoy cedex, tél : (16) 20 02 06 65

Ifa

Ifa, la mine d'or du domaine public, offre aux lecteurs d'Amiga Dream 2 disquettes gratuites pour 6 commandées !

DP Ifa : 2 disquettes gratuites pour 6 commandées

Ifa, 508 route Nationale, 59680 Cerfontaine, tél : (16) 27 65 58 11

Phase

Phase reste en phase avec vos attentes. Trois grands produits sont pour vous disponibles à petits prix.

Carte mémoire A1200 Blizzard 4 Mo : 10% de réduction

Digitaliseur compatible AGA vidi 24 RT : 10% de réduction

Brilliance : 10% de réduction

Phase, Galerie "Le Square", 93 av du Général Leclerc, 75014 Paris, tel : (1) 45 45 73 00

Orion diffusion

Orion n'est pas un étranger de la galaxie du DP. Pour une commande de 5 disquettes, la sixième vous est offerte

DP Orion : 1 disquette cadeau pour 5 commandées

Orion diffusion, BP 299, 61006 Alençon cedex

Storm

Storm, importateur dynamique des produits Blue Ribbon Software, propose un gros cadeau à tous ceux qui souhaitent acheter Bars&Pipes Professional : une disquette gratuite avec un module utilitaire (valeur 490 francs)

Bars & pipes pro : 1 disquette module gratuite

Srorm, 6 bis rue Candie : 75011 Paris, tel : (1) 43 57 46 57

Liste des annonceurs

Afiv p 81
ArtioDactyl France p 15
Axe informatique p 25
CiS p 9, 3e et 4e de couv
Cuda p 35
Edem p 7
Edi p 81
Eridia p 43
Fbi p 17
Fds p 69
Fnac p 81
Futur telematique p 47
Gelain p 63
Ifa p 45
Orion p 67
Phase p 39
Phoenix DP p 23
Psygnosis p 31
Servico p 47
Someware p 51
Storm p 14
Video force p 63
Virgin 2e de couv et p 3

PUBLICITÉ

NOUVEAU !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boîtier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci et **2 à 10 fois plus rapide** ! Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

Overdrive 120 Mo	2 590 F
Overdrive 170 Mo	2 990 F
Overdrive 210 Mo	3 290 F
Overdrive 250 Mo	

Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public !

TEL

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

CARTE ACCELERATRICE A1200

Blizzard 1230 TURBO

Carte accélératrice 68EC030 à 40 Mhz + option 68882 jusqu'à 50 Mhz + extension mémoire autoconfig jusqu'à 64 Mo de RAM 32 bits par barrettes SIMM 32 bits + horloge sauvegardée + option contrôleur SCSI2 — 2 690 F
Blizzard 1230 TURBO + 1 Mo de RAM 32 bits — 2 990 F
Blizzard 1230 TURBO + 4 Mo de RAM 32 bits — 3 990 F
Kit SCSI2 + Logiciels et Drivers CD-ROM — 1 190 F
Blizzard 1230 TURBO + SCSI2 + 4 Mo de RAM — 4 990 F
Reprise cartes mémoires internes — nous consulter

Blizzard 1220/4

Carte accélératrice 68020 à 28 Mhz et 4 Mo avec horloge sauvegardée et support co-processeur — NOUVEAU
Disponible fin janvier ! Réservez-la tout de suite !

APOLLO 1200

Carte d'extension mémoire 32 bits 1 à 8 Mo + contrôleur SCSI2 interne/externe + support coprocesseur 68882 + horloge sauvegardée temps réel — 1 590 F
Apollo 1200 Version 4 Mo — 2 990 F

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels [illegible] la majorité des imprimantes du marché : HP DeskJet 500, 500C [illegible] NEC, Citizen SW24, etc. Manuel en français. [illegible] — 490 F

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 2000 ADD 2000

QUANTUM 127 Mo 17 ms 0 Ko	2 590 F
QUANTUM 170 Mo 17 ms 0 Ko	2 790 F
CONTROLEUR SEUL	990 F
Version A500 et A500+	+ 200 F

KITS MEMOIRES POUR ADD

Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD	1 190 F
Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD	2 200 F

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

CHINON FZ-354A interne	490 F
CHINON FZ-354A externe tout AMIGA	490 F
CHINON FZ-357A interne Haute Densité	990 F
CHINON FZ-357A externe Haute Densité	1 190 F

Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles avec tout AMIGA à partir du Kickstart 2.04. Spécifiez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes.

SUPER PROMO !

AMIGA 1200
+ extension mémoire 1 Mo
avec horloge et support co-processeur

3 290 F

AMIGA 1200

AMIGA 1200	2 490 F
Disque Dur 40 Mo pour A1200	990 F
Disque Dur 60 Mo pour A1200	**1250 F**
Disque Dur 80 Mo pour A1200	1 590 F
Disque Dur 120 Mo pour A1200	1 950 F

Les disques durs sont livrés complets avec vis, câble, notice et disquette d'installation installés avec 10 Mo de DP. Également pour A600.

Moniteur Couleur Stéréo 1084S	1 100 F
Moniteur Couleur Vidéo Stéréo 1084C	1 390 F
Moniteur Couleur Stéréo Multisync 1940	2 390 F

Digitaliseurs ROMBO

Vidi 12 : le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise au choix à partir d'un signal PAL ou YC. Permet de digitaliser des animations en temps réel et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA — 990 F

Vidi 12 RT : version Temps Réel du Vidi 12 — 1 590 F

Vidi 24 : digitaliseur 24 bits Temps réel jusqu'à 720x576 en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL ou YC. Livré avec un environnement logiciel complet. Compatible avec tout AMIGA — 2 590 F

Megamix-Master : digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité et une rapidité diabolique. Compatible avec la plupart des logiciels de musique du marché — 350 F

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec bip sonore et manuel en français.

Switch ITT (sans ROM)			590 F
ROM 1.3	170 F	ROM 2.04	140 F

Composants

Alimentation A500, A500+, A600 et A1200	350 F
Pièces détachées A1200 : claviers, supports de LED, alimentations, câbles	
Pièces lecteurs de disquettes, souris	nous consulter
Super Denise 8373	130 F
Gary 5719	60 F
[illegible]	590 F

AMIGA CD[32]

La console du futur est là !

Processeur 32 bits 68020 à 14 Mhz. Chipset AGA. Système d'exploitation version 3.1 : résolutions graphiques de 320x200 à 1280x512 pixels, palette de 16 millions de couleurs, lecteur CD ROM multi-sessions compatible CD Audio, CD Vidéo, etc. Livré avec un Joypad, une pile Fenêtre et les jeux Oscar et Diggers.

2 450 F

Module d'extension Full Motion Vidéo de décompression MPEG pour lire des CD Vidéo. Le nouveau standard Vidéo : tous les films en qualité CD

1 450 F

Tous les jeux CD32 — nous consulter pour les disponibilités

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA

AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la garantie pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde en plus de votre disque dur interne ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 120 Mo en poche. Il se montrera de plus 2 à 5 fois plus rapide qu'un disque dur interne.

AMIQUEST 40 Mo	1 390 F
AMIQUEST 60 Mo	1 890 F
AMIQUEST 80 Mo	2 590 F
AMIQUEST 120 Mo	2 790 F

« l'AmiQuest est un excellent produit ... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer » (Testé dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews)

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM12 : carte 32 bits interne pour A1200 avec horloge, support co-processeur et 4 Mo de RAM	1 990 F
AMEM12 4 Mo + 68882 à 33 Mhz	2 890 F
1 Mo interne avec horloge pour A600	450 F
1 Mo Chip pour A500 Plus	390 F
2 Mo interne pour A500	590 F
Extension mémoire pour A500 et A2000	nous consulter
Kit 2 Mo pour ADD A3000 etc	1 190 F
Kit 4 Mo pour ADD A3000 etc	2 200 F
SIMM 32 bits de 2 Mo de Chip RAM pour A4000	990 F
SIMM 32 bits de 1 Mo de RAM	400 F
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM	1400 F
[illegible]	100 F

Prix TTC au 1[illegible] décembre 1993. Prix et caractéristiques non contractuels, sous réserve de disponibilité. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. [illegible] Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre-remboursement : 100 F. [illegible]

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ______ PRENOM ______
ADRESSE ______
CODE POSTAL ______ VILLE ______
TELEPHONE ______ DATE SIGNATURE AD BC0194

☐ Demande de catalogue liste de prix

DESIGNATION	QTE	MONTANT

☐ Règlement à la commande par chèque — Frais de port
☐ Règlement en contre remboursement — TOTAL

Amiga Horror Picture Show

"Le ciel, obscurci dès le matin par une pluie violente, ne permettait plus de distinguer l'horizon. En tendant l'oreille on parvenait à distinguer sous le sifflement de la tempête un râle profond qui émanait de la forêt surplombant le village. Il était de retour..."

Vous en perdrez la tête

L'horreur et le fantastique peuvent plaire. Chacun n'y goûte pas de la même manière. Certains meurent d'effroi devant l'atmosphère lourde d'un château sombre, d'autres attendent une tête coupée d'un coup net de hache, d'autres encore fondent de plaisir devant le monstre en papier mâché crachant du jus de tomate. Bref, que ce soit l'épouvante psychologique, le gore pur et dur ou la série B des années 50, un point commun persiste : le frisson qui remonte le long de la colonne pour venir s'écraser violemment contre le cervelet. Il y a des choses que l'on imagine à peine et dont la seule évocation nous trouble merveilleusement.

Au début du 19e siècle, Marie Shelley écrit *Frankenstein*. Quelques décennies plus tard James Whales le met en scène. Aujourd'hui, Michael Crichton écrit *Jurassic park*, Steven Spielberg le met en scène... et Ocean le programme ! Une évolution bien compréhensible compte tenu du nombre croissant de consoles ou de micro-ordinateurs dans les familles (près d'un foyer sur deux). Le jeu vidéo est le nouveau média où tous les styles se retrouvent : du policier à l'érotique en passant par l'horreur. L'horreur et le fantastique envahissent donc les jeux vidéo. Une invasion qui remonte à l'aube de l'ère micro. Une période étrange où des fanatiques illuminés savaient faire tourner des jeux dans un espace mémoire suffisant à peine aujourd'hui à afficher l'icône de votre disquette. Les deux premiers jeux disponibles sont terrifiants : l'un met en scène des hordes d'aliens envahissant la Terre, l'autre conte les aventures d'un personnage enfermé dans un labyrinthe poursuivi par des fantômes... *Space invaders* et *Pac-man* tiennent une place indéniable dans l'anthologie de l'horreur sur micro.

Au début des années 80, les jeux de rôle sur micro montrent leur nez (mais vous savez déjà tout si vous avez lu le dossier du mois dernier). Gnomes, sorciers, chevaliers se livrent à des batailles sanglantes à coups d'épées ou de formules magiques... Pour la première fois, les utilisateurs perdent le sommeil, succombant à l'angoisse qui les ronge au détour de chaque pièce explorée. Le succès des *Wizardry* et autres *Sorcery* suscite une levée de boucliers de la part des associations conservatrices aux Etats-Unis pour qui les joueurs de *Dungeons & dragons* "*pactisent avec le démon*"... elles n'avaient encore rien vu !

Avec l'amélioration des capacités graphiques et sonores de nos machines adorées, l'horreur n'est plus uniquement suggérée par des textes évocateurs ou des pixels un peu grossiers : avec 256 000 couleurs et 4 voies sonores, on arrive à des images au réalisme époustouflant et à des sons criants de vérité. A tel point que certains esprits sensibles crient au scandale.

Un sale coin pour les vacances

Michael Hellicar, celebre journaliste anglais, n'a pas hésité à écrire dans le quotidien anglais *The star* que les jeux vidéo favorisent *"la creation d'enfants violents"* qui ne font plus la difference entre le jeu et leurs actes dans la réalite. Résultat, les autorites européennes songent à un système de visa pour les jeux video trop violents ou trop coquins. Les jaquettes estampillées "interdit au moins de 18 ans" commencent à fleurir au rayon des jeux informatiques.

Pour connaître ce qui fait frémir les associations de protection de nos petites têtes blondes et ce qui amuse hautement Amiga Dream, nous vous invitons à faire un petit tour du musee de l'horreur sur Amiga. Dans cette sélection nous avons volontairement oublié les jeux faisant accessoirement appel a quelques images sanguinolentes (*Moonstone, Battlemaster, Eye of the beholder*...) ou ayant l'horreur pour simple prétexte (*Vaudoo*

Bienvenue au musée des horreurs

nightmare, Horror zombies from the crypt, Nightbreed...). Nous avons privilégié ce qui vous emportera réellement au royaume des ténèbres un soir d'orage. Lecteur, enfonce-toi bien dans ton siège et tourne doucement les pages. Ici, les fantômes ne te laissent pas le temps d'avoir peur... ils t'arrachent le coeur bien avant.

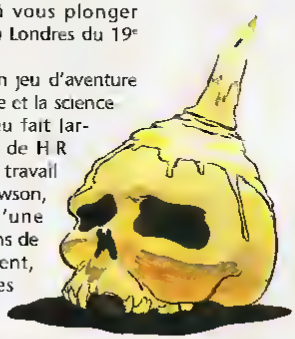
L'épouvante

Hound of shadow d'Electronic arts est sans aucun doute le plus grand d'entre eux. Paru il y a déjà quelques années, le jeu s'inspire de la litterature de Lovecraft, maître es créatures difformes tapies dans le noir, agrégé de terreur pure et professeur en mutilations sanglantes. Les adeptes de Cthulhu le savent, Lovecraft a le don pour vous faire comprendre qu'une simple panne de secteur n'est autre que la manifestation des forces de l'occulte. *Hound of shadow* est presque un jeu de rôle : au début, il convient de créer son personnage (les professions disponibles sont tres représentatives : journaliste, romancier, voyant ou détective privé). Votre tâche immediate est de rester en vie... chose difficile dans la ville de Blytheburg où une creature à quatre pattes, *The hound of the shadow*, erre, affamée. Un

Une sacrée soirée en perspective

point très seduisant dans ce logiciel reste l'interaction des personnages. Certains d'entre eux vous aideront de manière véritablement intelligente dans votre quête. L'aventure, presque entièrement en texte, est ponctuée par des images monochromes sépia très realistes qui contribuent à vous plonger dans l'atmosphere sombre du Londres du 19e siècle.

Darkseed (*Cyberdreams*) est un jeu d'aventure à mi chemin entre l'épouvante et la science fiction. Et pour cause, le jeu fait largement appel aux creatures de H R Giger, bien connu pour son travail sur *Alien*. Vous êtes Mike Dawson, jeune nouveau locataire d'une maison calme dans les environs de Los Angeles. Mais rapidement, des maux de tête intenables troublent votre vie quotidienne. Recherchant la source de votre mal, vous découvrez un passage dans la cave de votre demeure qui mène dans un monde ténébreux. Des aliens y habitent depuis des milliers d'années et se reproduisent en utilisant l'énergie contenue dans la cervelle humaine. Votre mission : détruire ce monde. Mais attention, l'incubation est rapide...



Le gore

Le gore (ou le sanglant) est essentiellement visuel. Pour ceux qui voudraient decouvrir ce style tout

Logigraphie

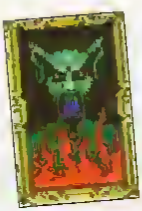
Séries B
Fantastic voyage (Centaur Software)
It came from the desert (Cinemaware)
It came from the desert II (Cinemaware)
Official universal monsters (Ocean)
Plan 9 from outer space (Gremlin)
Epouvante
Beast busters (Activision)
Darkseed (Cyberdreams)
Dracula (Psygnosis)
Horror zombies from the crypt (Millenium)
Hound of shadow (Electronic arts)
Nightbreed (Ocean)
Ooze (Dragonware)
Personal nightmare (Horrorsoft)
Comédies Fantastiques
Addams family (Ocean)
Vampire, vous avez dit vampire (Microdeal)
Gore
Elvira I et II (Horrorsoft)
Waxworks (Horrorsoft)

Amiga Horror Picture Show

Elvira, des nibards de cauchemar

en finesse, la filmographie de Sam Raimi (*Street trash, Evil dead I* et *II*) donne un aperçu assez vaste des diverses methodes de découpe d'un corps encore chaud. Au programme sur Amiga : *Elvira* et *Waxworks*

Savez-vous pourquoi Elvira a toujours du mal à fermer son corset ? Non ? Alors vous ne l'avez jamais vue. La Maitresse des Tenebres, toute en choucroute, qui boit des pintes de vers de terre (les plus rugueux), vous convie dans son château. Elle y est enfermée, et c'est a vous, miserable humain, de la délivrer. Pour cela vous devez decouvrir les six clés qui ouvrent le coffre des maléfices. Le jeu d'aventure vous parachute dans les corridors du château où vous rencontrerez toutes sortes de monstres. La, des séquences d'arcade viennent mettre à rude epreuve vos nerfs. Les périls sont nombreux : enucleations, égorgements, pendaisons et autres tortures en tout genre viendront emailler vos aventures. La musique, parfaitement épouvantable, contribue à vous rendre encore plus mal à l'aise.

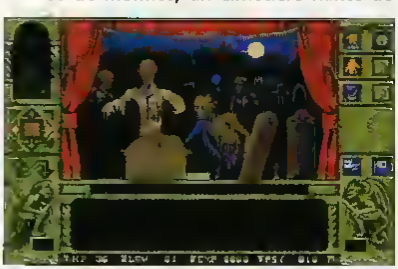


Bénéficiant de l'experience acquise sur *Elvira I* et *II*, Horrorsoft a récidive quelques mois plus tard avec *Waxworks*, sans aucun doute le plus terrifiant et le mieux réalisé des jeux sur Amiga. L'horreur a commencé lorsque vous aviez a peine huit ans. Votre frere jumeau, Alex, a disparu dans les souterrains qui courent sous le musée de cire de votre oncle Boris. Vingt ans plus tard votre oncle décede et vous legue sa macabre collection... mais dans un message posthume il vous révele que votre frere est sous l'emprise d'une malédiction vieille de plus de 500 ans. Pour le délivrer vous devez parcourir les pièces du musée : le Londres du 19e siecle où Jack l'eventreur se promene a la recherche de boyaux, l'ancienne Egypte truffée de momies, un cimetière hanté de mort-vivants, une mine abandonnée abritant un monstre difforme ainsi que l'atelier du musée de cire.

Retrouvez-les tous

Pour les fanatiques de grands classiques, Universal monsters d'Ocean est un jeu d'arcade mettant en scène tous les grands monstres d'Hollywood : Dracula (Bela Lugosi dans le "Dracula" de Tod Browning en 1931), la créature du lagon (Ricou Browning dans The creature from the black lagoon de Jack Arnold en 1954), La momie (Boris Karloff dans The mummy de Karl Freud en 1932), La créature de Frankenstein (encore Boris Karloff dans Frankenstein de James Whale en 1931), La fiancée de Frankenstein (Elsa Lanchester dans The bride of Frankenstein de James Whale en 1935) et le loup-garou de Londres (Warner Oland dans The werewolf of London tourné en 1935 par Stuart Walker).

Un Mars et ça repart...

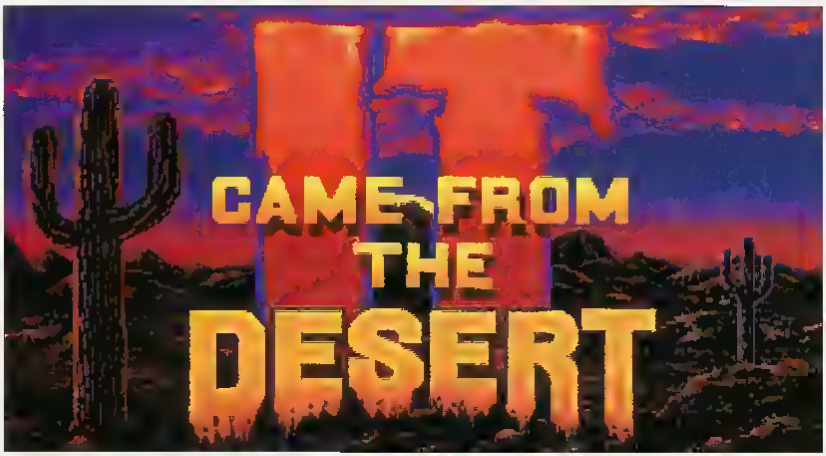


Waxworks, bonjour les petits

La série B

La série B est ce que les connaisseurs apprécient le plus : scénario délirant, petit budget et effets douteux... le charme est affolant.

Plan 9 from outer space est un jeu édité par Gremlin s'inspirant du célebre film d'horreur du même nom tourné en 1959 par Edward



Une introduction digne des films de série B

Wood Jr. Un film célèbre pour être unanimement reconnu comme "le plus grand navet de tous les temps". Et pour cause : Wood a engagé Bela Lugosi (célèbre acteur de série B et du *Dracula* de Tod Browning) qui décède en cours de tournage. Sans s'en émouvoir, Wood engage un nouvel acteur sensé être Lugosi à l'écran et qui cache constamment son visage sous un manteau. Ajoutez à cela des assiettes en carton grossièrement colorées pour faire des soucoupes, un mur blanc pour simuler l'intérieur d'un cockpit : tout un poème pour ce film qui met en scène l'arrivée de martiens sur la Terre. L'adaptation en jeu est un peu différente : au grand soulagement des spécialistes qui reconnaîtront que le film de Wood est peu divertissant. Le programme dispose d'une interface classique pour un jeu d'aventure : une fenêtre de visualisation des scènes, une liste d'actions qu'il convient de cliquer, un récapitulatif des objets possédés. Tout commence dans le bureau d'un producteur hollywoodien qui vous offre 100 dollars pour retrouver les six bobines de *Plan 9* qui ont disparu.

It came from the fourmilière

Une table bien garnie

Dracula, déjà sur vos micros

Autre adaptation de série B, *It came from the desert* (ne pas traduire "*il venait pour le dessert*") de Cinemaware. On retrouve dans ce logiciel l'ambiance délicieusement cheap des films mettant en scène des insectes géants sur papier mâché, avec des jambes trop raides et des mandibules sur-développées. *It came from the desert* est sans aucun doute le pendant micro de *Them !* tourné en 1954 par Gordon Douglas où des fourmis géantes envahissent les égouts de Los Angeles. Autres inspirations possibles : *Tarantula* en 1955 (araignée de dix mètres de haut), *The black scorpion* en 1957 (scorpion de vingt mètres de haut) ou encore *Deadly mantis* en 1957 (mante religieuse de trente mètres de haut). *It came from the desert* vous projette en juin 1951, quelques jours après la chute d'un météore dans le désert du Nevada. Depuis, d'étranges disparitions ont lieu et les habitants de "Lizard Breath" colportent d'étranges bruits. En tant que géologue, vous vous apercevez que les pierres ont un potentiel radioactif hors du commun. Les services fédéraux vous indiquent même que ces radiations seraient susceptibles de transformer certains insectes en géants. A vous de les retrouver, de leur échapper et de les exterminer. Le jeu est un mélange bien dosé d'aventure et d'arcade. ■

Bibliographie incontournable

The psychotronic encyclopedia of film (Plexus, 1983)
Les magazines Mad movies et Fantastyka
La collection gore (Editions Fleuve Noir, épuisée)

Amiga Horror Picture Show

Horoscope 1994

PAR ANNIE VOIRIEN

Bélier : du 21 mars au 20 avril

Coeur : il ne bat plus depuis longtemps. Pourtant, l'année 94 promet aux morts du deuxième décan une rencontre très en chair et très en os, avec une belle jeune fille au groupe sanguin A Rhésus +. Slurp, bon appétit !

Santé : une cure de calcium s'impose pendant les trois premiers mois de l'année. Vous semblez décalcifié.

Vie sociale : la crise touche aussi les mort-vivants. Attention. Autour du mois d'août, vous risquez de devenir STF (sans tombe fixe !).

Mon conseil : ne fréquentez plus les pubs, ils vous mettent en bière !

Taureau : du 21 avril au 21 mai

Coeur : il faut vous prendre par les cornes. La mort ne vaut d'être vécue sang amour, dit-on. Alors, tombe les zombies, et tais-toi, comme le suggère Woody Allen.

Santé : petite forme pour 94. Gorez-vous trois pommes par nuit. Sang ordonnance.

Vie sociale : début d'année difficile. Pas de prix à Avonaz pour votre faible prestation dans *Adieu mon hémoglobine*.

Mon conseil : faites le mort pendant toute l'année !

Gémeaux : du 22 mai au 21 juin

Coeur : vous croquerez les filles à pleines dents. Pour les morts de mai, consommez avec modération.

Santé : vous êtes mort de nre : alors ménagez vos zygomatiques.

Vie sociale : votre humeur massacrante en tronçonnera plus d'un durant l'année 94. Du calme !

Mon conseil : faites du yoga. Il y a des cours du soir.

Cancer : du 22 juin au 22 juillet

Coeur : votre teint hâlé (surtout si vous êtes mort après le 1er juillet) fera pâlir les plus blafards.

Santé : vous aurez une mine épouvantable en fin d'année. Pensez au lifting.

Vie sociale : susceptibilité extrême aux alentours du mois de septembre. Vous ne supporterez pas qu'on vous traite de "tête de mort".

Mon conseil : arrêtez de fumer.

Lion : du 23 juillet au 23 août

Coeur : les belles nuits reviennent ! Vous jouerez les Don Juan et vampiriserez tout un essaim de jeunes vierges. Ce qui vous mettra dans de beaux draps (cula).

Santé : dès janvier, méfiez-vous des pieux. Trop de sommeil vous serait néfaste.

Vie sociale : avec vous on meurt d'ennui, c'est bien connu ! Ce n'est pas encore cette année que vous vous ferez des amis.

Mon conseil : malgré votre sainte horreur de la religion, allez voir le Père Lachaise.

Vierge : du 24 août au 23 septembre

Coeur : à force de la ou le dévorer des yeux, les bras lui en tomberont. A n'en pas douter, vous lui ferez découvrir les entrailles de la passion. Pour cela, il lui faudra avoir... des tripes.

Santé : évitez l'excès de charcuterie, surtout en fin d'année.

Vie sociale : vous vous enterrerez dans une suite de quiproquos et vous vous ferez du mauvais sang pour pas grand chose. Bon sang ! réagissez !

Mon conseil : faites le ménage, c'est plein de poussière ici.

Balance : du 24 septembre au 23 octobre

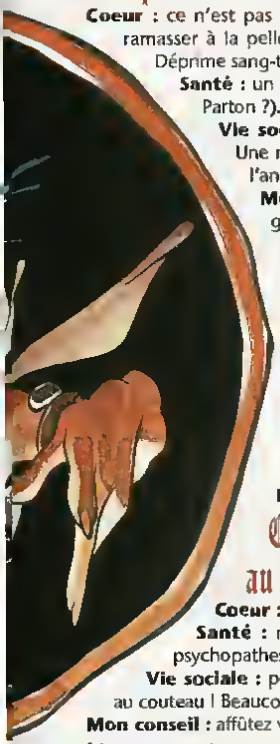
Coeur : si vous n'étiez déjà mort, il faudrait faire attention à l'infarctus ! Vos palpitations cardiaques s'accélèrent. Votre coeur se met à battre la chamade pour une bergère ou un berger qui vous fera devenir chèvre (regardez ce qu'il est advenu de Julien Clerc).

Santé : risque d'infarctus pour les décédés du premier décan. Consultez le docteur Rictus.

Vie sociale : pour le premier trimestre 94, la mort vous ira si bien que vous ne donnerez aucun signe de vie. Pour le reste de l'année, vie sociale riche. On vous remarquera au bal des vampires !

Mon conseil : n'oubliez pas d'enlever vos vers si vous portez des carreaux.

Scorpion : 24 octobre au 22 novembre



Coeur : ce n'est pas parce que vous êtes mort à l'automne qu'il faudra vous ramasser à la pelle, surtout qu'on vous a déjà ramassé à la petite cuillère. Déprime sang-timentale tout au long de 94.

Santé : un cachet de Dolly Parton chaque soir (elle gagnait bien Dolly Parton ?).

Vie sociale : monstrez plus d'enthousiasme dans vos relations ! Une recherche fondamentale vous fera découvrir que "gore" est l'anagramme de "ogre".

Mon conseil : préférez un cachet de Michael Jackson : il gagne mieux. This is a thriller, thriller...

Sagittaire : du 23 novembre au 21 décembre

Coeur : à prendre pour les morts de la fin novembre. Les exorcistes s'en chargeront. Pas d'inquiétude de ce côté-là.

Santé : ni café. Pas d'excitants pour 1994.

Vie sociale : vos nouveaux voisins de caveaux deviendront vos meilleurs amis ! Belles nuits en perspective ; mais attention au tapage nocturne, il y en a qui risquent de se retourner dans leur tombe !

Mon conseil : insonorisez votre cercueil.

Capricorne : du 22 décembre au 20 janvier

Coeur : vous grignoterez tendrement les petits coeurs de Berlin.

Santé : mangez des pâtes : "des pâtes, des pâtes, oui mais des psychopathes !".

Vie sociale : pour vous, il n'y aura pas que le brouillard qui sera à couper au couteau ! Beaucoup de travail en vue.

Mon conseil : affûtez vos lames pour un rasage de très près.

Verseau : du 21 janvier au 18 février

Coeur : pas de problème pour l'année qui vient. Vous aurez ce qu'il faut à vous mettre sous la dent.

Santé : irritable. Ne prenez pas la mouche à chaque fois que vous voyez Jeff !

Vie sociale : bonne entente familiale, si vous arrêtez de jouer aux osselets avec le squelette de vos parents !

Mon conseil : j'en ai pas, na !

Poisson : du 19 février au 20 mars

Coeur, ou branchies : les poissons pas nés de la dernière pluie auront un appétit amoureux diabolique.

Santé : attention à la ligne malgré une pêche d'enfer.

Vie sociale : à force de prendre des bains sans gain avec votre requin de banquier, il finira par vous maudire. Mais montrez les dents, grr... grr...

Mon conseil : prenez garde aux dents de la mère... Denis.

LE TOP DU DP
SUR CD-ROM
AMIGA et CD32

CDPD 1 — Ce CD-Rom contient 650 Mégas de programmes issus de la collection Fred Fish. Les disquettes Fish 1 à Fish 660 sont incluses dans ce superbe CD. **250 Frs**

CDPD 2 — Ce CD-Rom contient les disquettes Fish 661 à 760, la collection des 220 disquettes SCOPE, ainsi que les JAM. Sans oublier les archives AB20, qui sont une mine d'utilitaires. **250 Frs**

CDPD 3 — CD 32 compatible — Ce CD-Rom contient les disquettes Fish 761 a 890 ainsi que des centaines d'images multi-format adaptees à votre standart (normal, ECS ou AGA). **250 Frs**

DEMO CD 1 — CD 32 compatible — 650 Mégas de démos, d'animations,de musiques, de modules. La plupart des programmes fonctionne à partir du CD. Certains doivent être copiés sur disquette. **250 Frs**

DEMO CD 2 — CD 32 compatible — 650 Mégas de démos, d'animations,de musiques, de modules. Ainsi que des centaines d'images visibles en slide-show et plus d'une centaine de jeux. **250 Frs**

AMINET CD — Ce nouveau CD importé des USA, contient l'entière Section Amiga du plus grand BBS americain. Vous y trouverez une vaste collection de jeux, de démos, d'images,et d'utilitaires dans un format archivé. **250 Frs**

17 Bit Soft. — Un double Cd contenant les disquettes 1 à 2301 de la célèbre collection anglaise. **350 Frs**

"The Continuation": la suite de la collection de 17 Bit Soft. **250 Frs**

CD AUDIO — **SOUNDS DIGITAL** — Le CD d'Allister Brimble, le musicien deTeam 17. Inclus les thêmes de: Project X, Assassin, Full contact.... **119 Frs**

ET TOUJOURS DISPONIBLES LES COLLECTIONS DP

PHOENIX DP	1 - 4200 et plus
FRED FISH	1 - 930 et plus
CAM	680 - 820 et plus
AMOS DP	1 - 359
DPAT	1 - 42 et plus
17 BIT SOFT.	1 - 2700 et plus
LSD Legal Tools	1 - 150 et plus
SCOPE	1 - 220
X ' AGA	1 - 34
Assassins Games	1 - 150 et plus

CATALOGUE COMPLET EN 2 DISQUETTES 15 Frs

PHOENIX-DP
BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel: 59 82 95 00

Tobias Richter

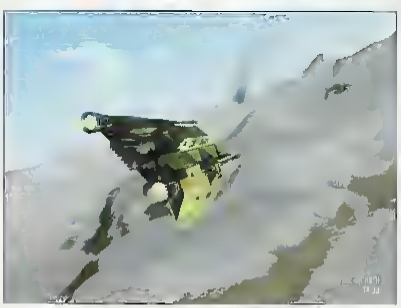
L'homme "Tron"

FRANÇOIS PINAULT

Voici en exclusivité pour Amiga Dream une interview du célèbre Tobias Richter. Caractéristiques principales : infographiste de renom, a un goût prononcé pour la création de mondes inspirés du cinéma de science-fiction

Amiga Dream : quand vous êtes vous lancé dans l'image de synthèse, et sur quelle machine ?

Tobias Richter : Il y a déjà sept ans que je produis des images de synthèse sur Amiga. Tout a commencé quand je suis allé voir *Tron* au cinéma : c'était le premier film à montrer des images de synthèse, technique qui était encore méconnue du grand public à cette époque. J'ai eu ensuite envie de faire la même chose, et ainsi de participer au rêve informatique. J'ai alors choisi un Amiga 1000 pour ses capacités graphiques exceptionnelles par rapport aux autres micro-ordinateurs du marché (nous sommes à l'époque en 1986, et le PC avec son écran vert fait toujours des bips et affiche ses caractères en colonnes). J'ai alors commencé à travailler avec les outils standards de création qui ont fait en partie la renommée de l'Amiga : *Deluxe paint, Videoscape, Reflections*. Le cycle *Agatron* (ce nom est un dérivé de *Tron*) était une série d'images calculées sur Amiga 1000 avec ses 2,5 Mo de RAM inspirées en grande partie par la conquête de l'espace : il s'agissait de satellites, de fusées et de bases spatiales ; il y avait aussi des images de synthèse plus classiques montrant déjà toute la puissance de l'Amiga en matière de rendu en ray-tracing.



Le cinéma comme source d'inspiration

Star wars revu et corrigé par Tobias Richter

Un univers insolite et grandiose

AD : pour quelle raison êtes-vous resté fidèle à l'Amiga ?

TR : Je suis resté fidèle à l'évolution de l'Amiga, et je travaille aujourd'hui sur un Amiga 4000 équipé d'une carte *Opal vision* ce qui, d'après moi, constitue une excellente solution pour l'infographie. J'utilise aussi le *DCTV* (qui reste la meilleure solution pour l'animation), mais pas d'enregistreur image par image, tout est joué en temps réel depuis le disque dur du 4000. L'Amiga est toujours, selon moi, la meilleure solution pour la vidéo et l'image de synthèse, pour son faible coût de production, et pour ses performances.

AD : que représente pour vous Reflections 2.0 ?

TR : c'est l'outil de travail fétiche du créateur, avec lequel j'ai créé toutes mes images et animations. C'est aussi l'un des meilleurs logiciels de synthèse sur Amiga, mais pas le plus connu. Etant "beta-testeur" du logiciel depuis sa sortie, il est normal de continuer à en faire la promotion et le support.

AD : comment gagnez vous votre vie avec ce talent ?

TB : Je travaille aujourd'hui pour les éditeurs de jeux (toutes machines confondues) et réalise du "flying logo" pour des chaînes télévisées et des entreprises. Ça va, je gagne relativement bien ma vie de cette manière ◆

Après cette rencontre, je ne pouvais plus douter une minute que l'Amiga n'avait pas sa place dans le monde de l'image et de l'animation de synthèse professionnelle ; l'épisode de lancement de la série *Babylon 5* que j'ai eu l'occasion de voir récemment est tout aussi extraordinaire.

Tobias Richter cherche une personne susceptible de réaliser la traduction de la documentation allemande de *Reflections 2.0* en anglais, ce qui permettrait d'ouvrir un marché plus important pour ce logiciel clef sur l'Amiga. Vous pouvez formuler une demande de documentation sur *Reflections 2.0* ou bien commander les oeuvres de Tobias Richter en cassettes vidéo PAL à : Tobias J. Richter Leuthenstr. 8 5000 Köln 60 Germany Earth Sol System Tel/fax : (19 49) 0221 74 51 20 ■

AXE INFORMATIQUE : 92 , COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

PARKING COURS JULIEN - METRO NOTRE DAME DU MONT LIGNE 2

TEL : 91.48.40.55 - FAX : 91.42.70.12

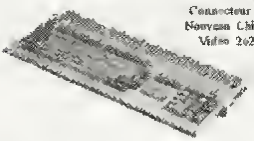
AMIGA CD 32

FOURNIE AVEC UNE MANETTE
2 JEUX
CABLE PERITEL
ALIMENTATION

2490 F

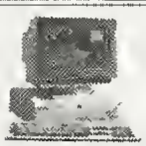
AMIGA 1200

AMIGA 1200 Processeur 68020-14Mhz
2 Mo extensible 10 Mo Port PCMCIA, option NCM
Connecteur CPU pour carte accelératrice
Nouveau Chip Set AA 32 bits, empl. DSP
Video 262 000 Couleurs / 16 Millions



2490 F

AMIGA 4000



Commodore

PROMO

AMIGA 4000/030 Processeur 68030 - 25 Mhz
6 Mo de Ram - Disque dur 85 Mo - Kickstart et Workbench 3.0 Francise lecteur Haute Densite
1 76 Mo Video 262 000 Couleurs/16 millions

8990 F

PROMO

AMIGA 4000/040 Processeur 68040 - 25 Mhz
6 Mo de Ram - Disque dur 250 Mo - Kickstart et Workbench 3.0 Francise lecteur Haute Densité
1 76 Mo Video 262 000 Couleurs/16 millions

HD A600/A1200 42 Mo	990 F
HD A600/A1200 85 Mo	1790 F
HD A600/A1200 120 Mo	promo
HD A600/A1200 220Mo	3890 F

AMIGA 1200+HD 42 Mo	3450 F
AMIGA 1200+HD 85 Mo	4250 F
AMIGA 1200+HD 120 Mo	promo
AMIGA 1200+Monit. 1942	5450 F

CARTES ACCELERATRICES

A1230 Turbo 68EC030à40Mh	2990F
A1230 Turbo ,1 Mo Ram 32 bits pour 1200	3790F
A1230 Turbo, 4 Mo Ram 32 bits, copro 68882 à 40 Mhz	5190F
Carte EXT 32bits Amiga 1200 + horloge 4Mo	1990F
1Mo	1290F
copro 68881/16Mhz	590F
copro 68882/33 Mhz	990F
BARETTE 4 Mo pour AMIGA 4000 et pour EXT 1200	**1190F**
EXT A500 512 Ko sans horloge	249F
EXT A500 512 Ko Avec horloge	290F
EXT A500+ 1Mo	490F
EXT A600 avec horloge	490F

ECRANS

Moniteur 1085S	1190 F
Moniteur 1942	2990 F

ACCESSOIRES

SCANNER A MAIN 64 Niv de gris	990F
SCANNER A MAIN 256 Niv de gris	1490F
SOURIS AMIGA a partir de	129F
JOYSTICK a partir de	79F
BOITE DE RANGEMENT POSSO 3"5	139F
LECTEUR EXT 500/500+/600/1200	550F

JEUX CD 32

ROBOCOD	249F
MORPH	249F
PINBALL FANTAISIES	249F
ZOOL	249F
OVERKILL	249F
TFX	249 F
JURASSIC PARK	249 F
SLEEP WALKER	249 F
D-GENERATION	249 F

JEUX 1200

HIRED GUNS	235F
TORNADO	NC
OM SUPER FOOTBALL	199F
GOBLINS 3	NC
URIDIUM 2	195 F
OVERDRIVE	260F
SPACE HULK	270F
ALIEN BREED 2	239F
ALIEN 3	219F
MORTAL KOMBAT	NC
DUNE 2	220F
LEGEND OF VALOUR	279F
COMBAT AIR PATROL	200F
SOCCER KID	199F
CARDIAXX	99 F
SYNDICATE	235F
ALFRED CHICKEN	210F
BODY BLOWS GALACTIC	NC
TFX	NC
GENESIA	220F
INDY III + EXPLORA III	140F

OPTIONS

POUR AMIGA 4000/030

HD 170 Mo	+500 F
HD 250 Mo	+1000 F

POUR AMIGA 4000/030 & 040

4 Mo suplementaire SUPER PROMO

BON DE COMMANDE à renvoyer à : AXE INFORMATIQUE VPC 92, COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

GARANTIE 2 ANS UNIQUEMENT SUR L'UNITE CENTRALE > REMISE 2% POUR PAIEMENT COMPTANT CREDIT 4 MENSUALITES SANS INTERET*

*après acceptation du dossier

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

MON ORDINATEUR _____

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

☐ CR ☐ CCP

DATE

SIGNATURE

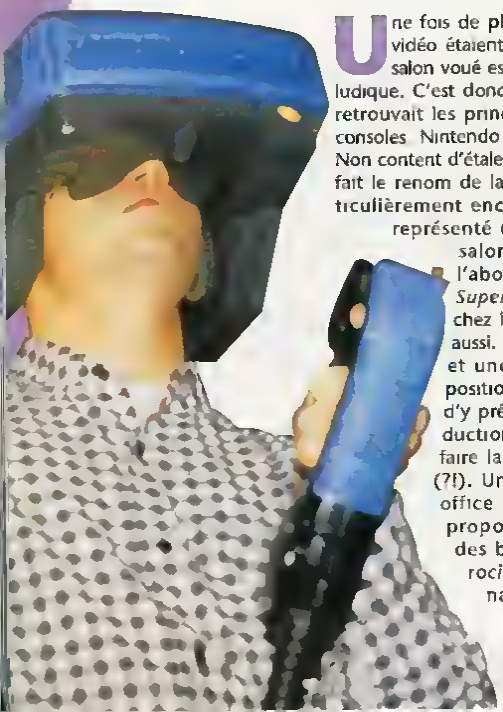
*POSTE 50F / TRANSPORTEUR 90F PAR COLIS / C R 70F TOTAL

Supergames show !

GREGORY HALLIDAY

Des montagnes impressionnantes de jeux

C'est au parc des expositions de la porte de Versailles que se déroulait cette année le troisième salon international de la hi-tech de loisirs, plus connu sous le nom, anglicisé, de "Supergames show". Des milliers de visiteurs étaient au rendez-vous, impatients de découvrir les dernières nouveautés en matière de jeux vidéo, de multimédia, d'images de synthèse, au encore de réalité virtuelle. Un tour d'horizon s'imposait donc, afin de contenter les moins chanceux d'entre vous qui n'ont pu assister à l'événement majeur de cette fin d'année.



Une fois de plus, les amateurs de jeux vidéo étaient les mieux lotis, dans un salon voué essentiellement au domaine ludique. C'est donc sans surprise que l'on y retrouvait les principaux constructeurs de consoles. Nintendo se taillait la part du lion. Non content d'étaler les principaux jeux ayant fait le renom de la firme sur un stand particulièrement encombré, Nintendo était représenté un peu partout dans le salon et ceci en raison de l'abondance de produits sur *Super Nintendo* et *Gameboy* chez les éditeurs, présents eux-aussi. Sega n'était pas en reste, et une bonne partie de l'exposition lui était consacré, afin d'y présenter les nouvelles productions sur leurs supports et faire la promotion du *Mega-CD* (?!). Un immense stand faisait office de salle de jeux, et proposait les éternels bijoux des bornes d'arcade (*Virtua racing*), mais ceci moyennant finance (business is business !). Les très médiatisés *Jaguar* et *3DO* brillaient aussi de mille feux, malgré la relative absence de logiciels.

Les jeux sur micro-ordinateurs étaient aussi très présents, les principaux éditeurs étant venus montrer leurs dernières créations à un public avide de nouveautés. Certes, les jeux pour compatibles PC furent nombreux (*Indy Cars, Terminator* ..), mais les possesseurs d'Amiga risquaient fort de s'arracher les cheveux de dépit. En effet, les produits sur notre machine fétiche pouvaient se compter sur les doigts de la main ! Seuls Silmarils et Psygnosis étaient là et exposaient fièrement leurs productions (*Hired guns, Stardust, Rabinson* ..). Heureusement, le stand Commodore n'avait pas dit son dernier mot, et prenait sa revanche en jetant aux yeux des visiteurs ébahis d'impressionnantes images tout droit venues de la carte FMV pour CD-32 ! Ajoutés à cela de nombreux postes permettant de goûter aux joies de la CD 32, du 1200 et même du 4000 . Commodore avait décidé de frapper fort pour promouvoir le succès de sa gamme de produits. De plus, l'équipe d'Amiga Dream (hip, hip, hip !) était présente sur le même stand et exhibait ni plus ni moins que le superbe *Microcosm* de Psygnosis (non, c'est trop ! Arrêtez d'applaudir !). Commodore n'était pas le seul constructeur du salon, et s'y côtoyaient, sans adversité aucune : IBM, Apple, Compaq..

En continuant la visite du salon, on découvrait toutes ces nouvelles techniques qui tentent de faire rimer multimédia avec quotidien : simulation aérienne en réseau, régie vidéo grand public, synthétiseurs semi-professionnels, karaoké sur CD-V, encyclopédies sur CD-Rom, etc. Vous vous dites sûrement que vous avez bien fait de ne pas aller au Supergames cette année, car vous n'y auriez

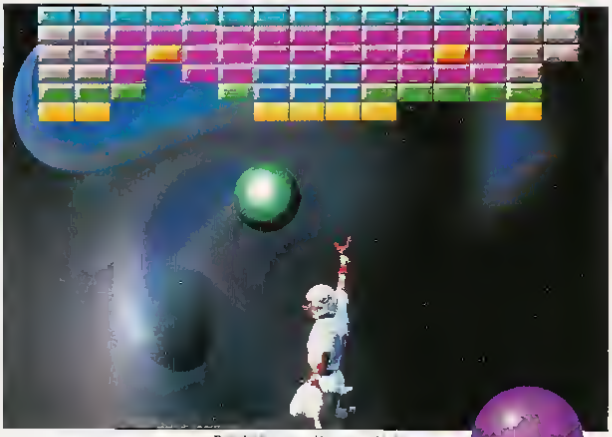
Le stand Amiga Dream avec la CD-32

L'imposant stand de Commodore

rien vu d'intéressant en ce qui concerne l'Amiga. Je ne peux vous en vouloir de penser ainsi, car, à mon grand regret, il est vrai que nous étions peu représentés dans ce salon... du moins au premier abord (j'en vois déjà qui se font plus attentifs !).

En fait, l'Amiga a été très utilisé sur le salon, mais le plus souvent à notre insu ! Notamment sur les stands les plus attractifs ! Qui n'a pas remarqué ces deux stands où la réalité virtuelle était enfin accessible à tout le monde ? De chanceux cobayes coiffés d'un casque futuriste, et maniant un banal joystick dans un périmètre restreint, abandonnaient totalement leur environnement et se plongeaient dans un décor en trois dimensions peuplé d'aliens et ce pour leur plus grand plaisir. Mais voilà qu'en assistant à un plantage inopiné de la machine, ou en observant celle-ci d'un peu plus près, on s'aperçoit qu'elle est tout simplement pilotée par l'un de nos fantastiques Amiga. De quoi faire taire de nombreux PCistes, déambulant, l'air dédaigneux dans l'exposition, en pensant que leur machine est le nec plus ultra en matière d'informatique.

Mais ce n'est pas tout. La société Orn-TV effectuait une démonstration d'un produit original, spectaculaire et prometteur : l'*Interactive virtual system* (*IVS*). Sur leur stand, un écran géant projetait ce qui n'aurait pu être qu'un vulgaire casse-briques, si l'interface utilisateur n'avait pas quelque chose de surprenant. Au lieu de déplacer calmement une souris ou agiter frénétiquement un joystick pour faire déplacer la raquette, on s'introduisait tout simplement à l'intérieur du logiciel pour interagir directement sur celui-ci. En clair (et sans décodeur), c'est vous-même qui remplacez la raquette, et chacun de vos mouvements renvoie la balle dans la direction voulue, une caméra enregistrant le moindre de vos déplacements, un ordinateur (un Amiga à la base) se chargeant de les analyser et de réagir immédiatement. Voilà ce que j'appelle de l'interactivité ! Evidemment, le casse-briques n'était là que pour présenter le produit et le rendre plus attrayant au public. Mais imaginez un peu l'intérêt de ce produit pour des émissions télévisées (les principaux



Réalité virtuelle et tu là ?

clients). Cette équipe a su allier chroma keying, genlocking, informatique ludique et vidéo en une seule entité. Avec un outil comme celui-ci, *Hugo* n'a qu'à bien se tenir, car il fait d'ores et déjà partie du passé.

Ce bref compte-rendu vous aura permis de découvrir les points forts du Supergames version 93. Les mordus de jeux n'ont pas été déçus, et pour ma part, j'avoue que j'y ai passé de bons moments. Cependant, pour ce qui est du monde Amiga, je regrette que si peu d'éditeurs se soient déplacés, et que la toute jeunesse de la CD-32 n'ait pas permis à une panoplie suffisante de logiciels d'y être présentée. Mais avec les tonnes de produits qui vont débarquer sur la console Amiga l'année prochaine, la cuvée 94 du Supergames risque fort de combler cette lacune, et se place déjà sous le signe de Commodore ! ■

Le jeu Microcosm

Legacy *of* sorasil

GREMLIN

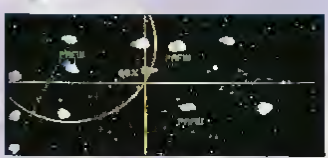
Entrez dans la legende

Les amateurs de jeux de rôle, non contents de s'être délectés du dossier du mois dernier, vont devenir fous d'impatience en apprenant la sortie (pour le mois de janvier) de *Legacy of sorasil*. Digne suite de l'incontestable hit de Gremlin qu'est *HeroQuest*, *Legacy*, est un jeu de rôle ou l'action est privilégiée avant tout. Trolls et nabots n'ont qu'à bien se tenir, car ils devront affronter une équipe composée de quatre aventuriers dans l'une des dix quêtes en 3D isometrique que renferment le jeu. Des combats a mort dans de sombres donjons, pour les afficionados des donjons et dragons.

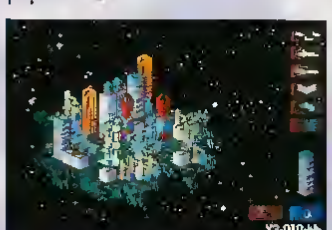
Gare aux trolls pas frais on arrive !

K240

GREMLIN



En cette periode de fêtes, les softs pleuvent chez Gremlin. Bien que des logiciels comme *Genesis* ou *The settlers* aient montré combien une simulation economique pouvait etre attrayante, les inconditionnels de *Millenium 2.2* ou de *Deuteros* commençaient à ruminer, desireux d'entamer une nouvelle conquête de la galaxie. Leurs voeux vont etre exaucés car *K240* va leur en apprendre dans les domaines de la stratégie sociale, politique et militaire, et ce dans un environnement intersidéral à la technologie avancee ou se côtoient vaisseaux spatiaux et formes de vie primitives (et hostiles). Une simulation passionnante pour tous ceux qui veulent se rapprocher de leur propre futur, et tenter d'y gérer en symbiose commerce, guerre et population.

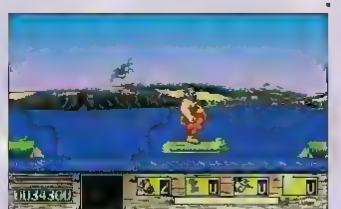


Simulation astronomique

Carlos

MICROIDS

Et non, vous ne rêvez pas ! Vous avez tous reconnu sur ces images cette silhouette peu commune qui caractérise ce bon gros Carlos. Tout droit inspiré du dessin animé le mettant en scène en compagnie de charmants bambins, ce jeu de Microids va lui permettre de nous prouver que son embonpoint n'a d'égal que son courage. En effet, ces jeunes amis ayant disparu, Carlos se met en quête de les retrouver. Aidé en cela par son inséparable perroquet, il va deambuler dans les divers tableaux du jeu pour recupérer quatre morceaux du puzzle qui lui permettront d'ouvrir la porte vers le niveau suivant, délivrant du même coup l'un des marmots, non sans passer par l'inévitable boss. Bien que très agile, il n'en garde pas moins un argument de poids pour se débarrasser des malotrus, ainsi que la possibilite de leur montrer qu'il est fort comme un taureau. Attention, Carlos peut devenir violent si l'on s'en prend aux enfants !



Une ambiance Oasis !

Carlos l'ami des marmots et des perroquets

Lamborghini

TITUS

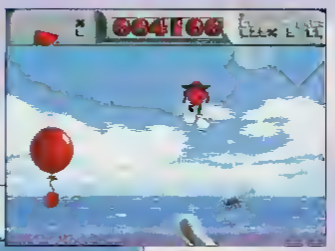
La suite de *Crazy cars III* sera bientôt disponible sur Amiga (le mois prochain). Quoi de neuf ? Une animation encore plus rapide et la possibilité de jouer à deux. Deux arguments de choix pour rendre ce jeu intéressant. Les courses sont toujours aussi attrayantes, les poursuites avec la police y étant pour beaucoup ! L'aspect gestion de son patrimoine et les paris illicites sont encore présents, emmenant *Lamborghini* bien plus loin qu'une course de voiture traditionnelle. Il faut vraiment se forger une stratégie de course (conduite et financement) pour ne pas être largué par ses concurrents.

Jouer un stunt-car avec une Lamb[illegible]quel luxe

Cool Spot

VIRGIN

Un petit personnage rigolo a souhait tente de se frayer un passage entre les hordes d'animaux et d'insectes hostiles qui ont decide de lui barrer la route. Une espèce de Smarties qui saute et qui rebondit comme un ballon de basket



Cool, brother

Une espece de Smarties a pattes

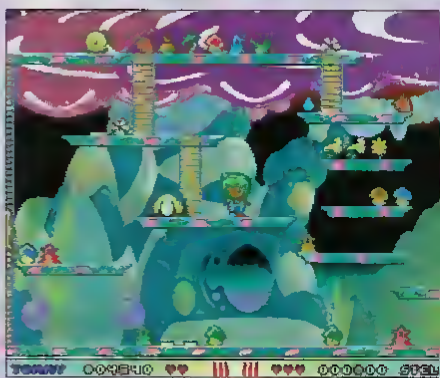
dans un décor aux couleurs vives où il devra ramasser de nombreuses pièces pour accéder au niveau suivant. Des graphismes accrocheurs et une bande sonore admirable. Un bon jeu de plates-formes en perspective !

Flowers

BLACK LEGEND

Les joueurs expérimentés se souviennent sûrement du jeu d'arcade mignon comme tout qui s'appelait *Rodland*. Voici un logiciel du même type, mettant encore en scène de jolies fées au style graphique typiquement japonais. Différents monstres essaieront d'empêcher ces charmantes créatures de ramasser les nombreux bonus dont regorgent les tableaux. Mais elles ne se laisseront pas faire, et expédieront vers l'au-delà les vilains grâce à la baguette magique qu'elles portent constamment sur elles. Contrairement à *Rodland* (ou les tableaux etaient fixes), *Flowers* dispose d'un scrolling, ce qui laisse penser à des tableaux bien plus grands et plus complexes, donc plus passionnants.

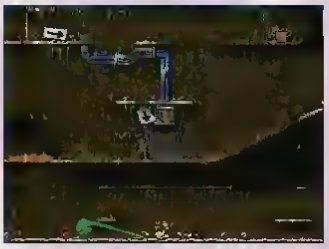
Un décor pastel pour les plus tendres



Pour les decus de Mortal kombat

Benefactor

PSYGNOSIS



Petit mais rustaud

A côté de *Perihelion*, la réalisation de *Benefactor* peut sembler un peu ridicule. En fait, le style de jeu étant tout à fait différent, seul l'intérêt a de quoi lui faire tenir la route. Cela me rappelle un bien vieux soft (dont j'ai même oublié le nom) où le personnage était minuscule et se baladait à tout vitesse dans une sorte de labyrinthe, à la recherche d'armes et de bonus. Cependant, *Benefactor* est largement plus intéressant, formant un ensemble action/réflexion parfaitement jouable et amusant. Espérons que les tableaux de la version finale seront assez difficiles pour nous creuser les méninges (je n'en doute pas !)

La loupe n'est pas fournie avec Amiga Dream

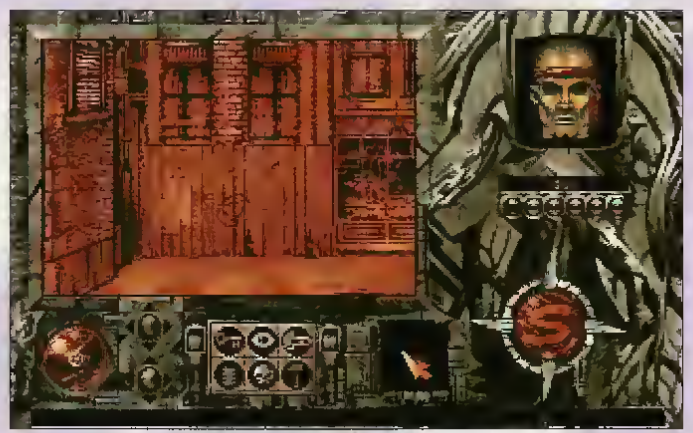
Perihelion

PSYGNOSIS

C'est à n'en pas en croire ses yeux ! Nous vous avions déjà parlé, dans le numéro 1 d'Amiga Dream de *Perihelion*, sans pour autant entrer dans les détails. La version que j'ai eu sous les yeux est en revanche bien plus finalisée, et c'est un vrai régal. Tout d'abord, une superbe intro nous montre que Psygnosis n'a pas perdu la main dans ce domaine, tant au niveau de la musique que de l'animation. Mais le jeu en lui-même la fait passer pour une vulgaire démo en Basic sur ZX 81. *Hired Guns* était déjà un vrai bijou dans le domaine des jeux de

Avec cette tête là, c'est pas gagné !

rôle, quoique privilégiant l'action avant tout, mais *Perihelion* nous offre en plus ce degré d'aventure qui manquait à son prédécesseur. Les graphismes sont encore meilleurs que pour *Hired Guns*, l'ambiance sonore est toute aussi géniale et le scénario mille fois plus complet. Il me tarde de le tester dans sa version définitive (le mois prochain !)



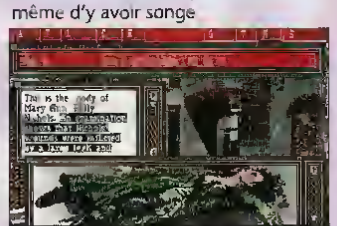
Des graphismes tout simplement fabuleux

Jack the ripper

MIRAGE

A ripper, en anglais, c'est un éventreur. On ne vous présente plus Jack, le serial killer le plus célèbre de l'histoire qui a sévi pendant plusieurs années dans les rues sombres et malfamées de Whitechapel. Epris de justice, et probablement de frissons, vous décidez de vous lancer à la recherche de Jack. Vous pourrez visiter tous les quartiers du vieux Londres, du cimetière à l'église en passant par les pubs sombres afin de glaner des indices. Ce jeu d'aventure dispose d'un graphisme particulier qui ne manque pas de charme. L'interface utilisateur, à base de menus et de fenêtres, en fait un logiciel très agréable d'utilisation. Mais attention à ne pas vous laisser aller, vous pourriez vous retrouver avec les tripes à l'air avant même d'y avoir songé.

Londres et Jack l'éventreur



Une ambiance genre hall de gare

LE CD-ROM A ETE CONCU POUR UNE SEULE RAISON...

Microcosm met en scène les plus incroyables séquences de cinéma en temps réel, des effets spéciaux spectaculaires et de l'action à vous couper le souffle !

Microcosm vous emmène dans une autre dimension, celle de la nouvelle génération d'images de synthèse et de l'aventure interactive.

Essayez Microcosm et vous serez témoin de l'expérience la plus étrange et la plus incroyable qui n'a jamais été vue même dans les rêves les plus insensés !!!

MICROCOSM

PERSONNE N'ECHAPPERA A CETTE EXPERIENCE!

DREAM TOP

Second samurai

PSYGNOSIS

Pas facile d'être samourai !

Psygnosis n'en finit plus de produire des gros titres. Une nouvelle fois, voici un logiciel d'un grand intérêt, avec une réalisation à tomber par terre, et ce sur un simple 500. Il y a peu, ils avaient réalisé *First samurai*, l'un des rares softs qui repousse l'Amiga dans ses derniers retranchements. Vous y incarniez un jeune samouraï évoluant dans un Japon aux contrees hostiles et y collectant de nombreux bonus et armes pour compléter votre quête. Ce second volet succède admirablement à son aîné et nous entraîne dans une production où l'action et l'aventure vont de paire. L'habile guerrier se retrouve dans un décor impressionnant de qualité. Le plan principal, pour le premier tableau, est composé de roches volcaniques aux couleurs pourpres sous lesquelles de gigantesques lacs de lave restent en perpétuelle ébullition. L'atmosphère en est presque suffocante ! Un superbe dégradé de fond (je crois n'en avoir jamais vu d'équivalent), ajoute une touche de couleurs vives à l'ensemble, s'y accordant harmonieusement. Le scrolling est fluide et le personnage principal bouge bien. Ses mouvements sont variés, surtout au niveau des coups. Il existe plusieurs façons de frapper, que ce soit du poing ou du pied ; immobile ou en effectuant un saut. Dès qu'une arme est récupérée, celle-ci s'ajoute à celles en cours et peut être utilisée efficacement contre l'adversaire. Des couteaux de jet ou un bon vieux sabre éviteront les contacts rapprochés. Certains monstres (c'est le pays des dragons) obligeront le vaillant combattant à s'en servir, car ils sont difficiles à abattre.

Mais *Second samurai* est bien plus complet qu'un simple jeu d'action. Les différentes parties nécessaires à la construction du sabre ne sont pas facilement accessibles, et de nombreux passages plus ou moins cachés devront être franchis pour compléter le niveau. Dans le premier, il est même possible d'emprunter un véhicule : une bulle d'air ! Une fois à l'intérieur, on se déplace comme on le ferait avec tout autre moyen de transport (génial, non ?). Des musiques et des bruitages (choeurs) accompagnent l'action et sont vraiment somptueux. Un jeu de plates-formes original, où il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge. De surcroît, une réalisation graphique parfaite. Certains vont finir par croire que je touche des royalties sur chaque test de jeu Psygnosis. En fait, il n'y a pas de miracle : de bons produits entraînent nécessairement les louanges de la presse.

G H

Entre les boules de feu et les bulles de savon notre samouraï prend son pied

90%

Action

SON	16
GRAPHISME	17
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	15

1 à 2 Joueurs

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 3 disks
- Notice en français

aga

DREAM TOP

Jurassic park

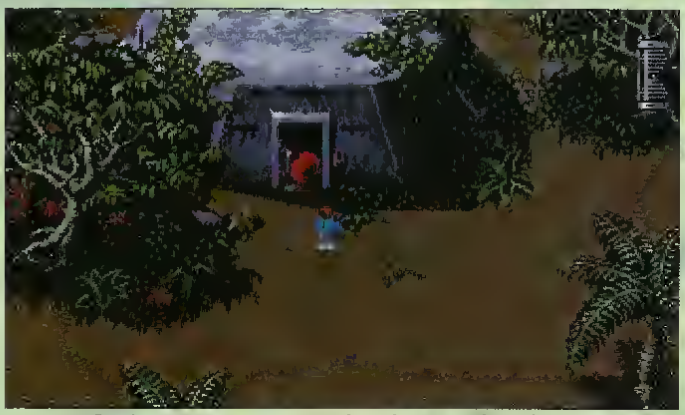
OCEAN

Ce logiciel reprend assez fidelement le scenario du récent chef-d'oeuvre de Steven Spielberg. Vous incarnez donc Alan Grant, paléontologue reputé, invité à passer quelques jours chez John Hammond. Celui-ci vient en effet de créer un nouveau parc d'attractions où il est possible de voir, en chair et en os, grâce à d'étonnantes recherches génétiques, de véritables dinosaures ! Mais ce qui commençait comme une promenade d'écoliers se termine vite comme une farce d'étudiants. L'ordinateur central, charge de gérer la surveillance du parc tombe en panne. Comble du comble, les deux petits enfants d'Hammond se trouvent coincés au beau milieu du parc ! A vous de les retrouver et de les ramener à l'abri, au centre d'accueil des visiteurs.

La premiere partie du jeu offre une interface graphique assez banale sur Amiga. Le personnage est observé de dessus, comme pour *Chaos engine* ou *Alien breed*. Cependant, ce qui ne semblait qu'un vulgaire jeu de tir, se revele vite etre bien plus complet. Le parc regorge de dinosaures en liberté. Pour se défendre contre ces agresseurs anachroniques, vous n'êtes au depart muni que d'un simple aiguillon électrique. Certaines bestioles seront expediées au paradis des fossiles au premier contact, mais les plus gros nécessiteront des assauts répétés de votre part. Heureusement, les gardiens ont laissé quelques armes dans la précipitation. Il est donc possible de récupérer des engins à la portée bien plus grande, mais aux munitions limitées. Les contacts avec les dinos sont plutôt douloureux, et se font ressentir sur votre niveau d'énergie. Des trousses de secours l'aideront à se rétablir, mais il faut quand même être vigilant.

Bien qu'une grande partie de cette phase ne consiste qu'à désintégrer le maximum de monstres, le jeu n'est pas dénué d'une certaine dose d'aventure et de réflexion. Tout d'abord, les gamins doivent être retrouvés, ce qui n'est pas évident. Lex, le jeune garçon, errant dans la jungle, n'est pas dur à trouver. Pour sa soeur, c'est une autre paire de manches. Terrifiée, elle n'a rien trouvé de mieux que de se cacher dans les égouts. De plus, la pauvrette s'est blessée et ne peut plus marcher. Il va falloir trouver un moyen de la sortir de là (non, je ne dirai rien). Plusieurs objets sont nécessaires pour réaliser une action. Il faut donc les utiliser à bon escient, qu'il s'agisse d'ordinateurs, de cartes d'accès, de trousses à outils ou de caisses de bois. La fin du jeu réserve bien des surprises. Le déplacement s'effectue alors en 3D temps réel ! La aussi, action comme aventure répondent présent. Mais c'est à vous de découvrir cette partie du jeu (et ce n'est pas pour tout de suite). L'ensemble du jeu exploite assez bien le mode AGA et la musique vous plonge directement au coeur de l'action. Le mélange action/réflexion/aventure est bien dosé, et des codes évitent de rejouer certains énormes tableaux. *Jurassic park* tient vraiment toutes ces promesses (bien qu'il ne soit pas installable sur disque dur). Un logiciel bon sous tous rapports.

G H



Des dinosaures comme on en fait plus... depuis 65 millions d'années

Des écrans JP.

92%

Action

SON	16
GRAPHISME	15
JOUABILITÉ	18
DURÉE DE VIE	16

1 Joueur

- Amiga 1200 et 4000
- 2 Mo
- 3 disks
- Notice en français

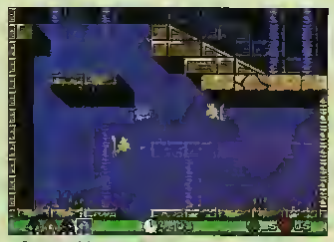
Jeux du mois

DREAM TOP

Fury of the furries

MINDSCAPE

Les tinies envahissent nos écrans ! Ces petites boules malicieuses aux pouvoirs étranges vont en étonner plus d'un pour cette fin d'année. Decides à sauver leur peuple et liberer leur roi, ils vont devoir parvenir jusqu'à lui et chasser l'usurpateur hors de leur planète. Chacun des quatre tinies possède des pouvoirs particuliers et ce selon sa couleur : le jaune a la capacité de tirer sur ses ennemis et de traverser le feu, le rouge peut devorer certaines parties du décor, le bleu est un champion pour l'apnee et le vert peut s'accrocher à l'environnement a l'aide d'un grappin et se balader dans les tableaux comme le ferait Tarzan. Un tiny peut se transformer en un autre à volonté (selon les tableaux) et ainsi revêtir les specificités de l'un de ses comparses. Les tableaux (une centaine) sont de véritables petits jeux de reflexion dans lesquels nos petits amis vont pouvoir s'en donner à coeur joie en exerçant leurs talents. Il va s'en dire que le succès de chaque mission dépend de votre capacité a évaluer la situation, choisir le tiny approprié, et maîtriser ses deplacements. Ces petites boules de poils se déplacent extremement rapidement, peuvent sauter a des hauteurs plus ou moins variables et possèdent une inertie surprenante. Leurs particularites seront mises à l'épreuve et vous devrez donc choisir le tiny adéquat pour venir à bout d'un petit ennui. Le rouge pourra aisément se frayer un passage dans la roche, le jaune viendra a bout d'un adversaire gênant, le bleu donnera accès au milieu sous marin et le vert permettra d'atteindre des hauteurs inaccessibles autrement ou de passer au-dessus d'un obstacle bien trop large.



Le tiny bleu : specialiste des profondeurs

Le tiny jaune pete le feu

Le temps est bien sûr limité, et ce au vrai sens du mot (certains niveaux se feront a toute vitesse, afin de ne pas atteindre l'échéance fatale). Des jetons sont disseminés dans le jeu, et, bien que leur collecte ne soit pas obligatoire, elle n'est pas superflue pour autant, 100 jetons ramassés équivalant à une vie supplementaire. Vies et temps complémentaires peuvent être récoltés, mais restent très rares dans le jeu. Vous réalisez combien *Fury of the furries* peut être interessant du point de vue de la reflexion. Et pour combler le tout, la réalisation est irréprochable : les couleurs sont vives et les personnages (tout comme les décors) sympathiques, l'animation est rapide et le scrolling fluide, de plus la bande sonore est de très bonne qualité. Certains tableaux vont faire travailler vos méninges tout en testant votre habileté à manier le joystick, car malgre le ton gentillet de ses graphismes, ce n'est pas un jeu pour les néophytes, loin de la. Un petit plus : la possibilité de sauvegarder à tous les niveaux.

Un hit sensationnel pour Noël, véritable rival de l'incontournable *Lemmings*.

G H

Spiderman en serait vert de rage

90%

Action/réflexion

SON	16
GRAPHISME	15
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	16

1 joueur

- Tous les Amiga
- Installable sur disque dur
- 1 Mo
- 5 disks
- Notice en français

CUDA Informatique

9, Rue Saulnier, 75009 Paris

Tel 1-42.46.47.60
Fax 1-42.46.47.01
VPC Uniquement

Les Prix, Le Service, La Valeur, La Qualité, Ouvert de 10-13h et de 14-19h du Lundi au Vendredi

Accessoires

ROMSHARE A500 /2000		280.-- TTC
ROMSHARE A600		329.-- TTC
Video Backup	AUDIO	550.-- TTC
	PERITEL	599.-- TTC
POWERSCAN		1290.-- TTC
Scanner à main, 64 niveaux de gris, 400 DPI		
AlfaDrive		1129.-- TTC
Controlleur IDE A500		

Recognition Character Software

Fonctionne avec tous les scanners à main 400 DPI, 64 gris

Soft Junior	810.-- TTC
Soft Complet	1490.-- TTC

Lecteurs :

PC880 E	Externe tout Amiga	550.-- TTC
PC880B		
Lecteur Externe avec Hardcopier (Blitz), et antivirus incorpor. Disponible aussi avec le copieur Cyclone, et le fameux X-Copy Pro.		
690.-- TTC	Avec Cyclone & Xcopy	899.-- TTC
PC881 Interne A500		499.-- TTC
PC882 Interne A2000		599.-- TTC
PC883 Interne A600/1200		599.-- TTC

Nouveautée

Disk Expander

Doubler la capacité de votre disque dur ou disquettes.

349.-- TTC

Nouveautée

Supra Turbo 28

Accelerateur pour Amiga 500 Externe à 28 Mhz
1490.-- TTC

Controlleur Externe SCSI pour A1200
599.-- TTC

PROMO

Carte Mémoire PCMCIA
2 Mo 690.-- TTC
Pour A600 / A1200

PC1202 Mémoire pour A1200

- 2 MB Fast 32 Bit (->8)
- Copro 68882 20 Mhz
- Horloge Temps Réel
- Support FPU

1990.-- TTC

PC176 Lecteur Externe Haute Densité

- 1.76 Mo par Disquettes
- Lecture des formats : PC/MAC/Atari & Amiga
- WB 2.04 ou Plus

1190.-- TTC

!! ATTENTION !! Lecteur HD Interne

Pour tous les Amiga
Compatible WB2.04 ou Plus

990.-- TTC

Distributeur Agréé des Produits Adept Development

Personal Paint *New !*	Dessin 2D pour AGA, très Rapide	490.-- TTC
Home Music Kit	Digitaliseur Stéréo + Softs	490.-- TTC
Painter 3D	Dessin 3D pour tous le monde	390.-- TTC
Fun Color	16 Mio de Couleurs sur tout Amiga	590.-- TTC

Revendeurs Contactez-Nous !

Super Offre Spéciale
Personal Paint + Painter 3D
590.-- TTC

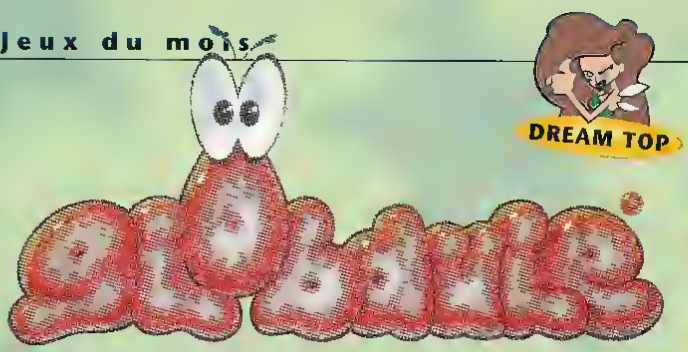
Service Réparation Amiga Contactez-nous !

Nouveaux Catalogue complet sur demande

Bon de Commande à renvoyer à Cuda Informatique, 9 Rue Saulnier, 75009 Paris

Nom . _____ Désignation Qte Montant
Adresse : _____ _____ ____ _____
CP : _____ Ville _____ _____ ____ _____
Tel : _____ Date : _____ Frais _____
Signature : _____ ☐ Chèque ☐ Remboursement Total _____

Frais de Transport Contactez-nous !



PSYGNOSIS

C'est à se demander si Psygnosis n'a pas signé un pacte avec le diable ! En effet, ils enchaînent les hits les uns après les autres, surtout depuis quelques temps. Mais jusqu'où iront-ils ? La machine infernale pourra-t-elle s'arrêter ? Pour ma part, je ne l'espère ni ne le crois. Inconditionnel de l'excellent *Superfrog* de Team17, c'est avec perplexité que j'ai essayé *Globdule*. Et bien ce soft a littéralement balayé tous mes a priori. Comme quoi il ne faut jamais vendre la peau de l'ours... Pourtant, l'annonce du scénario aurait pu générer quelques préjugés. Jugez plutôt : une bestiole visqueuse et poisseuse se promène dans un décor fouillé et se colle à tout ce qui lui passe sous la ventouse.

En fait, je me suis trouvé devant l'un des personnages les plus charmants de l'histoire de la micro, qui, malgré son apparence de raclure de fond de gorge (expression bien moins connue que sa forme argotique "molard") m'a tout de suite semblé fort sympathique. Sa façon de se mouvoir est inhabituelle, mais s'avère diaboliquement utile quand l'action est plus tendue. Globdule peut s'accrocher partout, tant pour accéder à des

Double salto arrière sur la ventouse

hauteurs élevées que pour éviter un obstacle (ou un ennemi) qui se trouve au sol. Et c'est ce qui fait le charme du jeu : le déplacement. Grâce à ces caractéristiques peu communes, il est alors possible d'éliminer ses ennemis en leur sautant dessus, récupérer les diamants et les yeux, nécessaires pour accéder au niveau suivant, et revenir au point de départ. En tout, une cinquantaine de niveaux répartis dans huit mondes différents, avec de nombreux codes fournis au cours du jeu, évitant de tout recommencer depuis le début.

Les graphismes en 32 couleurs sont vraiment d'une qualité incroyable. La palette des couleurs est si bien exploitée que l'on a l'impression qu'il y a deux ou trois fois plus de teintes présentes à l'écran. Le décor et les sprites sont d'une grande beauté, et les couleurs sont vives, rendant le jeu agréable à regarder, mais aussi (et avant tout !), à utiliser. Un simple regard sur les images qui illustrent cet article vous prouveront que j'ai raison en affirmant que l'on se trouve presque en face d'un dessin animé. Les musiques collent (c'est le cas de le dire) parfaitement à

Globdule : la limace sympathique

N'allez pas vous engluer sur les pics

l'action, elles sont nombreuses et admirables. L'animation n'a pas été délaissée : les déplacements de Globdule, tout comme le scrolling, sont d'une fluidité et d'une vitesse à la limite de la sorcellerie. Si Psygnosis a passé un pacte avec le diable, de nombreux éditeurs devraient faire de même, et sacrifier leurs pauvres âmes (qui s'en soucie ?) afin de produire des jeux comparables à *Globdule*.

G.H.

Ecraser une clef et les diamants sont à vous

89%

Action

SON	16
GRAPHISME	16
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	15

1 joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 2 disks
- Notice en français

DREAM TOP

The Settlers

BLUE BYTE

Choisissez bien votre terrain et gérez la construction d'une véritable ville

Ca vous dirait de refaire le monde ? C'est le genre de question qu'il ne faut pas poser deux fois, car nous avons une une proposition à vous faire . *The settlers* de Blue byte qui vous donnera entière satisfaction. S'attaquant à un filon déjà bien exploité par d'autres, comme récemment *Genesia*, *The settlers* a bien l'intention de tirer son épingle du jeu. Pour les nons initiés, "the settlers" signifie "les colons" en anglais, ce qui veut tout dire. Pour commencer il faut s'installer et construire son château dans un endroit choisi sur la carte. Il va sans dire que ce choix aura une grande importance tout au long du jeu. Il faut donc être prudent et préférer un lieu offrant des possibilités d'expansion, voir s'il recèle de matières premières dans son sous sol ou encore si les espaces libres son assez grands pour cultiver et pratiquer l'élevage de porcs. Toutes ces questions, posées déjà par nos ancêtres, seront désormais les vôtres. Il faudra donc penser à tout, comme construire les maisons de chaque habitant près du lieu de leur activité. Vingt-quatre sortes d'édifices peuvent être construits, comme des entrepôts, des moulins à vents, ou encore des mines d'or. Les personnages peuvent occuper une des vingt-cinq activités possibles, allant du fermier au bûcheron en passant par le boucher. Toutes ces activités requièrent aussi des outils qu'il ne faudra pas oublier de fabriquer ainsi que de la nourriture. Après avoir correctement organisé ce petit monde, l'idée d'aller taquiner le château voisin finit par germer dans votre esprit. Qu'à cela ne tienne, mettez sur pied une armée et partez à l'aventure. Les petits personnages, dotés d'une excellente animation, ne sont pas sans rappeler les Lemmings. Faites attention, ils causent entre eux en travaillant et font même des galipettes ! La complexité du jeu se dévoile au fur et à mesure avec toujours le même but : vous captiver. Le graphisme est génial et amusant. Chaque action est accompagnée par un effet sonore adapté augmentant le réalisme du jeu. N'ayez donc pas peur de vous lancer corps et âme dans ce jeu passionnant qui saura vous tenir coller à votre écran durant de longues heures. Invitez donc un copain, à deux c'est encore plus sympa.

C M

Une interface bien rustique

Vingt-cinq corps de métiers disponibles

Portez à l'as aut du monde !

90%

Stratégie

SON	12
GRAPHISME	16
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	18

1 à 2 Joueurs

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 3 disks
- Notice en anglais

DREAM TOP

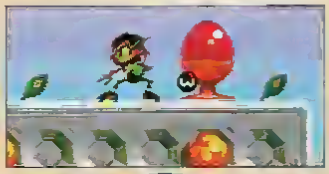
Zool II

GREMLIN

Zool moi ... fais-moi Zool

Alors que la version CD-32 de *Zool* vient à peine de débarquer, Gremlin nous propose déjà une suite sur Amiga. Le principe du jeu est toujours calqué sur *Sonic* et toujours sponsorisé par Chupa chups (vous savez, les sucettes). Quelques innovations ont cependant été apportées, à savoir qu'il est possible de jouer à deux, chacun son tour, et qu'il est désormais possible de choisir son personnage Zool ou Zooz ? (telle est la question), qui n'est autre que sa dulcinée. Celle-ci est plus légère et rebondit plus haut sur les trampolines, ce qui lui permet d'attraper les objets haut placés. Elle est aussi capable de percer le sol afin d'emprunter des chemins différents de ceux de Zool. Cette perspective nous entraîne donc à changer de tactique selon le personnage que l'on utilise. Chaque monde est composé de trois niveaux avec un boss final. De nouvelles armes sont disponibles comme un bouclier ou une bombe. Les décors sont variés et plutôt colorés. La musique est entraînante pour peu que vous aimiez la "dance". Comme pour la première édition, l'animation est bonne avec cependant quelques ralentissements lors de la présence d'un grand nombre de sprites à l'écran. Que les possesseurs d'A1200 se rassurent, ce détail affecte moins leur machine adorée, qui verra elle aussi son adaptation.

C M



90%

Action

SON	14
GRAPHISME	13
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	15

1 Joueur

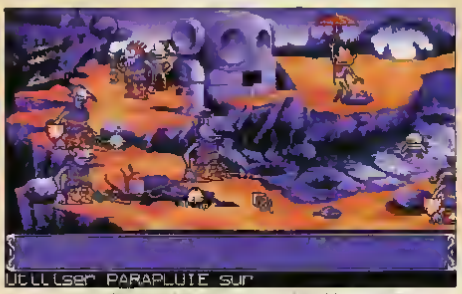
- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 2 disks
- Notice en français

Goblins III

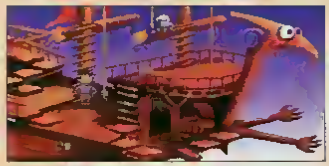
COKTEL VISION

Dans cet épisode, vous dirigez Blount, un journaliste à la recherche du scoop du siècle. Le système de jeu est identique à celui de ses prédécesseurs, le personnage pouvant ramasser un objet et s'en servir sur son environnement. Des énigmes complexes composent les divers tableaux et il faut être perspicace et méthodique pour les résoudre. Blount, véritable Mac Gyver devant l'éternel, utilise tout ce qui lui tombe sous la main pour se sortir de situations embarrassantes : il peut utiliser un parapluie comme parachute ou se servir d'une dent de requin pour sectionner une corde. Tout devient encore plus attrayant quand celui-ci se découvre un ami et qu'ils doivent tous les deux effectuer des actions complémentaires et coordonnées pour venir à bout d'un petit problème. Les graphismes de *Gobbins III* sont bien réussis et colorés, tout à fait dans la lignée des précédents numéros. L'animation des personnages est rapide et un scrolling permet de ne pas être limité à un décor trop restreint. Mais le point fort du logiciel ce sont bien évidemment les nombreux casse-têtes qui s'y bousculent, ainsi que les innombrables petites animations rigolotes qui ponctuent l'action et rendent le jeu encore plus plaisant. Il est cependant regrettable que le jeu ne puisse être installé sur disque dur et ne reconnaisse qu'un seul lecteur, ce qui rend son usage contraignant.

G H



Des graphismes réussis mais un véritable casse-tête



Tous dans la même galère !

81%

Réflexion

SON	13
GRAPHISME	13
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	14

1 Joueur

- Tous les Amiga sauf 4000
- 1 Mo
- 6 disks
- Notice en français

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17

du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo 80 Mo 1 Mo — 4690 F
A 530 turbo 120 Mo 1 Mo — 5190 F
PROMO équipée 4 Mo — + 2000 F

LA FETE CONTINUE
BLIZZARD A1200
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

COMBO 340 4 Mo — 6490 F
G-FORCE 68040 33 Mhz + 4 Mo
ext. 64 Mo + SCSI + port // et = 9900 F
PROMO + kit 4 Mo — +2000 F
autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

A 1220 turbo,68020/40Mhz,1 Mo — 3800 F
A 1208 turbo,4 Mo,copro 68882 — 5190 F
avec extension 4 Mo — +2000 F
A 1230 turbo2,68030/40Mhz,4 Mo
option: SCSI2 externe et copro — 4880 F
A 1230 turbo,68030/50Mhz,4 Mo — 6890 F
port SCSI2 externe — [illegible] F

ONDULEURS

400 VA — 2000 F
(ideal pour une configuation)
600 VA — 2900 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo — 2790 F
GVP 120 Mo — 3290 F

DISQUES A 2000

GVP 80 Mo — 2990 F
GVP 120 Mo — 3490 F
GVP 170 Mo — 3990 F

DISQUES 600/1200

60 Mo — 1800 F
120 Mo — 2200 F
170 Mo — 2700 F
200 Mo — 3200 F
Livres avec nappe et disquette
OVERDRIVE
240 Mo — 2990 F
340 Mo — 3990 F

LA SOLUTION
A1208+ctrl SCSI +4Mo(60ns)
QUANTUM 170Mo externe
(12ms,2Mb/s)
5900 F

DISQUES SCSI SEULS

170 Mo — 2290 F
210 Mo — 2790 F
340 Mo SCSI 2 — 3790 F
540 Mo SCSI 2 — 6490 F
1Go SCSI 2 — 8290 F

DISQUES IDE SEULS

120 Mo (3"1/2) — 1690 F
210 Mo — 1990 F
340 Mo — 2890 F
420 Mo — 3990 F

AMIGA 1200

A 1200/80 Mo — 4300 F
A 1200/120 Mo — 4700 F
A 1200/170 Mo — 5200 F
A 1200/200 Mo — 5700 F
option logiciels Wordworth
+ DP AGA + Printmanager
+ Oscar&Dennis — + 450 F

LES MEMOIRES

A500
512 K avec horloge — 290 F
A600
1Mo avec horloge — 490 F
A1200
promo.A 1208/2Mo ext 32bits
avec ctrl SCSI — 2190 F
A 1208/4Mo — 3390 F
BLIZZARD ext. 32 bits
avec 4Mo — 2300 F
68882 a 33Mhz — 990 F
A3000
4 Mo Static Column — TEL
A4000
4Mo 32 bits — 1700 F
2x4Mo 32 bits — 3200 F

ECRANS

1085 S — 1190 F
1084 S — 1450 F
Commodore1942 — 3400 F
NEC 3FGe 15" — 4900 F
SVGA 17" 1280x1024 NE
ideal pour carte RETINA — 5900 F

AMIGA 1200
disque 120 Mo
extension 4Mo 32 bits
horloge
6800 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo — 2580 F
EGS SPECTRUM de GVP(1Mo) — 3890 F
EGS SPECTRUM de GVP(2Mo) — 4490 F
RETINA 24 BITS 4Mo — 4790 F
OPALVISION 24 BITS — 4900 F
GVP VISION 24 — 12900 F

GRAPHISME
AMIGA 1200/80Mo
extension 4Mo 32 bits
BRILLIANCE
7900 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP — 1390 F
Commodore A4091 — 2390 F
Z3 Fastlane
jusqu à 10Mo/s — 3450 F

COMMUNICATION

FAX/MODEM 14400* — 2600 F
Fax/Modem SUPRA V42b — 2990 F
logiciel Praxitel — 390 F
logiciel GP FAX — 490 F
* compatible minitel V23

DIGITALISEURS

VIDI - 12 (doc en fr) — 990 F
VIDI - 12 temps réel — 1690 F
VIDI - 24 temps reel — 2690 F
DCTV sauf A4000 — 1990 F
DCTV + RGB — 3390 F
DCTV tout Amiga — 2290 F
VLab (temps reel) port // — 3490 F
VLab (temps reel YC) int — 3690 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 à Y C — 2500 F
GST Gold ASF — 3700 F
GST Gold SPF — 4400 F
GST Gold Pro — 6800 F
MSP 800 (avec TBC) — 15000 F
G-LOCK de GVP — 3390 F

DEMANDEZ NOTRE
CATALOGUE ET NOS
CONDITIONS ADHERENTS

IMPRIMANTES

CANON BJ 200 — 2500 F
HP 510 — 2500 F
HP DESKJET 500 C — 3000 F
HP DESKJET 550 C — 4600 F

SCANNERS

Scanner a main N&B — 1290 F
Scanner Migraph — 4490 F
Epson A4 GT 6500(vf)
livré avec driver ASDG — 8900 F
Epson A4 GT 8000(vf)
livre avec driver ASDG — 11900 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V 4 — 690 F
PRO CONTROL — 590 F
CAN DO (Fr) — 950 F
CAN DO 2.5 — 1190 F
SAS LATTICE C ++ — 2790 F
HyperCache — 340 F
ASIM CDF SYS 2 0 — 590 F
AMOS (Fr) — 460 F
AMOS Pro — 700 F
AMOS Compiler — 310 F
PRAXITEL (MINITEL) — 390 F
Praxitel + cable — 490 F
ON THE BALL — 340 F
SCENARY ANIMATOR — 990 F
ART DEP PRO 2 3 — 1690 F
VISTA PRO 3 (US) — 790 F
Makepath ou Terraform — 390 F
QUATERBACK 5 0 — 390 F
QUATERBACK TOOLS — 590 F
Kit Commodore dév 3 0 — 150 F

AMIGA 4000
68040 à 25 Mhz
équipé **10Mo en Ram**
120 Mo de disque dur
15500 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3 3 — 590 F
FINAL COPY II (vf) — 890 F
SoftFaces 1/2/3/4 — 490 F
SoftClips 1/2/3/4 — 490 F
PRO CALC (tableur) — 1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE — 550 F
carte ctrl GVP HCD 0K — 1390 F
lecteur interne A500 — 550 F
Megachip avec SFAgnus — 1900 F
MULTISTART 2+ ROM — 600 F
lecteur interne A2000/4000 — 800 F
transfo A500/600/1200 — 450 F
ROM 2 ou 1 3 — 200 F
ext 512K+horloge A500 — 290 F
cable PERITEL — 100 F
DB23 DB15 VGA — 150 F
souris AMIGA — 290 F

DCTV, VISION 24, VIDI-24
SUNRIZE AD516
EPSON GT 6500, OPALVISION
VLAB, PICASSO, MIGRAPH
démonstration sur rendez-vous

CD ROM A 1200
1990 F
CD ROM A 4000
2490 F

P.A.O

PAGESETTER 3 vf — 690 F
PRO PAGE 3 1 vf — 890 F
PRO DRAW 3 0 — 1490 F
PRO PAGE 4 0 — 1490 F

MORPHING

CINEMORPH — 590 F
IMAGE F/X — 1990 F
MORPH Plus — 1550 F

DEMANDEZ NOTRE
CATALOGUE ET NOS
CONDITIONS ADHERENTS

VIDI-24 (RT)
le digitaliseur pour tout AMIGA
Compatible AGA
2690 F

MUSIQUE

BARS & PIPES vf — 990 F
BARS & PIPES 1 0e (vf) — 2400 F
BARS & PIPES PRO 2 — 3000 F
carte d'echantillonnage
SUNRIZE AD 1012 — 4900 F
carte SUNRIZE AD 516 — 11900 F
DSS + (vf) — 990 F

TITRAGE

N° 1 TITLER — 590 F
SCALA MULTIMEDIA MM211(vf) — 1990 F
SCALA MULTIMEDIA MM300 — 2990 F
MONTAGE 24 — 3590 F
MEDIAPOINT — 3400 F
GT II Fontpack 1+2+Enhancer — 1150 F

GRAPHISME

BRILLANCE — 1590 F
DP 4 1 vf — 750 F
DP IV AGA vf — 800 F
REAL 3D CLASSIC vf — 990 F
REAL 3D V 2 — 3700 F
CALIGARI vf — 1590 F
IMAGINE 2 — 1890 F
INTERCHANGE PLUS — 690 F
ESSENCE — 590 F
IMAGINE 3 — N C
ART DEP PRO 2 3 — 1690 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH
262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour
capturer toutes vos images.
490 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommandé

SYQUEST EXTERNE
livre avec une cartouche

88C (lit et ecrit 44/88Mo) — 4500 F
105 Mo SCSI — 5500 F
cartouche 88Mo — 800 F
cartouche 105Mo — 800 F

NOM/PRENOM ______
ADRESSE ______
VILLE ______ CP ______ Tel ______

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT 40 F pour les logiciels, 60 F pour le materiel sauf écran 150 F. (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
01/94D	a payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU Gl LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

Jeux tests

Mortal Kombat

VIRGIN

Qui a dit que les bons jeux de baston n'existaient pas sur Amiga ? Les mauvaises langues vont désormais devoir réviser leur jugement car après *Body blows galactic*, c'est au tour de *Mortal kombat* de débarquer sur votre micro préféré et ça va barder. Ce jeu, succès incontestable sur console, a bien l'intention de s'installer sur vos écrans et ce pour de longs moments de combats acharnés. Rassurez-vous tout de suite, l'esprit du jeu est intact et l'on retrouve avec grand plaisir Johnny Cage, Raiden l'immortel ou encore Scorpion. Les fameux coups très spéciaux et adorés par nos chères têtes blondes répondent présents à la moindre sollicitation du joystick. Les décors sont très fidèlement reproduits et devinez quoi... *Mortal kombat* sur Amiga est interdit aux moins de quinze ans, cette version très "gore" (avec du sang qui gicle partout) n'a pas rencontré un franc succès, il faut bien l'avouer, auprès de la censure. L'animation est parfaitement fluide et offre la possibilité d'enchaîner rapidement les coups. Les effets sonores sont fidèles et résonnent à chaque coup porté. Comme vous l'avez compris, *Mortal kombat* est une réussite.

C.M.

Un jeu mortel pour les non initiés

84%

Action

SON	12
GRAPHISME	14
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	15

1 à 2 Joueurs

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 2 disks
- Notice en français

Oscar

FLAIRSOFT

Livré avec la CD-32 pour favoriser son lancement, *Oscar* est désormais disponible sur Amiga. Les trolls sont de retour pour de nouvelles aventures. Oscar est décidé à aller au cinéma. Sept salles vont alors s'offrir à lui, l'entraînant à chaque fois dans un décor cinématographique différent : western, dessin animé, horreur, science fiction, guerre. Oscar peut même participer à un jeu télévisé ou visiter Jurassic park !!! Muni d'un yoyo, que vous devrez trouver, Oscar dégommera les monstres, cassera des murs ou encore s'en servira comme Spiderman pour s'accrocher aux plates-formes. Dans tout ça il ne faudra pas oublier de ramasser toutes les statues d'*Oscar* pour pouvoir ensuite changer de monde. Tout au long de son parcours, Oscar peut récolter quelques pouvoirs spéciaux comme des bottes de sept lieues (attention Sonic !), des ailes, des chaussures à ressorts, un bouclier et même jouer les hommes invisibles. Chaque monde possède trois tableaux de bonus pour lesquels l'habilité sera de rigueur. Les graphismes sont détaillés et parfaits à chaque niveau. La jouabilité est toujours excellente. L'ambiance sonore est bien entendu moins riche que sur CD-32 mais tout de même valable. Voilà encore une version qui ne peut qu'accentuer la tendance à faire d'*Oscar* un hit.

C.M.

Oscar à Jurassic park !

A vous de choisir votre programme

87%

Plates-formes

SON	14
GRAPHISME	16
JOUABILITÉ	17
DURÉE DE VIE	15

1 Joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 1 disk
- Notice en français

aga

Chaos engine 1200

RENEGADE

Quoi de neuf sur cette nouvelle version ? Ben pas grand chose. Les graphismes ont gagné en couleurs, passant en 128 ou 256 couleurs ; mais franchement ce n'est pas flagrant. Il faut dire que Dan Malone, le graphiste, avait fait un tel boulot sur la version normale qu'on pouvait guère l'améliorer. Le son a gagné en richesse puisque de nouveaux bruitages surviennent au cours du jeu. Sinon, c'est tout. Les niveaux sont exactement les mêmes, la jouabilité est toujours aussi bonne. Pour les nouveaux arrivants, *Chaos engine* est un jeu d'action à la *Gauntlet* avec une vue en légère perspective. L'action est agrémentée d'un peu de réflexion pour diverses petites énigmes. Une bonne version pour ceux qui n'ont pas connu l'ancienne, mais qui risque de souffrir de l'arrivée, au même moment, d'*Alien Breed II* de Team 17 beaucoup plus impressionnant techniquement pour un intérêt similaire.

M.H

Une vraie stratégie à deux peut vous sauver la vie

86%
Action

SON	17
GRAPHISME	15
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	14

1 à 2 joueurs

- Amiga 1200 et 4000
- 2 Mo
- 2 disks
- Notice en français

Micro machines

CODE MASTERS

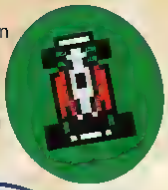
Code masters nous propose ce mois-ci un jeu qui s'inscrit dans la lignée de *Run the gauntlet* ou plus récemment d'*Overdrive*. A bord d'engins motorisés tels qu'un off-shore, un 4x4 ou encore un hélicoptère, vous devrez participer à des courses organisées dans des décors géants. Car comme son nom l'indique, ces véhicules sont miniatures.

Evoluez dans un décor de géant

Une table ou un bureau, rien ne les arrête

Ne vous étonnez donc pas de courir sur un bureau au beau milieu de stylos et d'agendas. Le tracé du circuit ne délimitant pas celui-ci, il faut donc s'efforcer de ne pas en sortir. De même il faut faire attention de ne pas tomber du bureau et de bien contrôler ses dérapages. Tout un programme pour un petit jeu sympa avec une animation de qualité et offrant une bonne jouabilité. Le graphisme est correct et la musique est appréciable, sans plus. Par contre les bruitages collent bien au jeu. Une petite simulation amusante donc, avec en plus un petit prix à la clé.

C.M.



75%
Simulation

SON	12
GRAPHISME	12
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	13

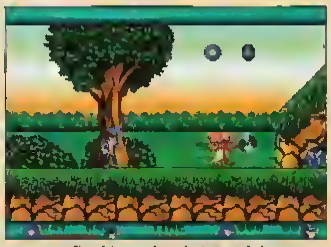
1 joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 1 disk
- Notice en français

Blues brothers II

TITUS

Les Blues brothers sont de retour sur nos micros, pour notre plus grande joie. Jake et Elwood vont nous en faire voir de toutes les couleurs, dans un jeu d'arcade digne de ce nom. Nos deux adeptes du blues vont devoir s'extirper des 34 niveaux du jeu, dans une atmosphère nettement dédiée à la musique. Leurs armes : des disques vinyle qu'ils balancent tous azimuts sur leurs assaillants (un super disque est même disponible, et très efficace). Ils vont traverser jardins, égouts et prison pour mener à bien leur mission, mais pas sans mal. Plusieurs intervenants sont là pour les ralentir, et certains sont particulièrement coriaces. Heureusement, de nombreux bonus vont leur faciliter les choses : invulnérabilité, super-



Du blues plein le joystick !

force. Comme pour *Blues brothers*, une multitude de disques jalonnent leur parcours, et c'est grâce à eux que les deux compères pourront récupérer des vies supplémentaires. Que ce soit tout seul ou bien à deux joueurs, l'action est très rapide, et le scrolling ne donne aucun signe de faiblesse, et ce en 50 images/seconde s'il-vous-plaît ! De traditionnels décors de fonds et des copperlists colorent tout ce petit monde aux graphismes très fins, ainsi que certains éléments en premier plan (la vision du jeu au travers d'un grillage m'a vraiment subjugué). Un superbe jeu d'arcade pour un ou deux joueurs.

G.H.

82%
Action

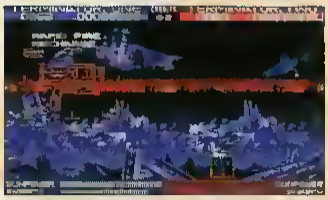
SON	14
GRAPHISME	13
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	15

1 ou 2 Joueurs

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 1 disk
- Notice en français

Terminator II

ACCLAIM



Tout ce qui bouge est une cible potentielle

Le scénario du film *Terminator II* sert de prétexte à la toile de fond futuriste de ce titre. Il y avait bien longtemps que ce type de jeu n'avait pas reparu sur Amiga, en fait depuis *Operation wolf* et *Operation thunderbolt*. Pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de jouer avec ce logiciel, voici un exposé des faits. Ce produit essaye de remplacer certaines machines d'arcade, équipées d'un pistolet ou d'une mitraillette, où l'on dégomme le maximum d'ennemis apparaissant à l'écran. Pour *Terminator*, le but est le même, sauf que l'arme est remplacée par le joystick ou la souris (bien plus conviviale). Un curseur figure votre viseur qui se conforme aux mouvements de votre main. L'un ou l'autre des deux boutons de la souris expédie à l'adversaire un type de munition différent (balles ou grenades). A vous de gérer cette artillerie contre les terminators ennemis (il est conseillé de réserver quelques grenades pour le boss). En un mot, vous tirez sur tout ce qui bouge (enfin presque !). De temps à autre, vous pouvez récupérer des munitions supplémentaires ou de l'énergie. Attention à ne pas tirer sur vos alliés ! Les graphismes sont vraiment sommaires (nous sommes habitués à mieux sur Amiga), et les scrollings différentiels ne rattrapent pas les choses. Même le son n'est pas à la hauteur. Seule l'action est présente, mais elle demeure très répétitive. Réservé à un public averti.

G.H.

Il faudra d'abord terminator ce jeu !

73%
Arcade

SON	11
GRAPHISME	12
JOUABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	10

1 Joueur

- Tous les Amiga sauf le 4000
- 1 Mo
- 2 disks
- Notice en français

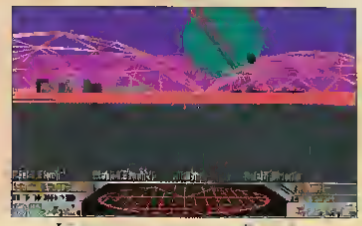
Frontier Elite II

GAMETEK

Frontier, le mythe continue. Qui ne connaît pas *Elite*, un des jeux culte des années 80, ayant donné naissance à une multitude de clones comme *Foft*, *Starglider*, *Epic* ou *Wing commander*. Depuis des mois, les afficionados du genre attendaient avec impatience la sortie de la suite de cette fabuleuse aventure spatiale : *Frontier* (*Elite II*). Le résultat est à la hauteur des espérances : tout en gardant cette ambiance qui fit le succès de l'original, *Frontier* s'est agrémenté de nouvelles possibilités tant au niveau du scénario que de la simulation spatiale ou commerciale, pour devenir un must absolu du genre. Vous commencez modestement, avec un petit vaisseau et quelques crédits en poche sur le système *Ross 154*, à quelques années lumière du soleil. Dans un univers où coexistent une fédération et un empire, votre but principal est de gagner de l'argent, en faisant du commerce de marchandises entre les différents systèmes de la galaxie. Vos revenus vous permettront d'aquérir de plus gros vaisseaux, plus puissants et capables de recevoir un armement plus efficace. Les voyages entre planètes sont parsemés de pirates, convoitant votre précieuse marchandise. Vous devrez défendre chèrement votre vie dans des batailles mémorables et mener à bien les missions. Le jeu est si complet que chacun pourra y trouver son bonheur, soit dans le commerce, les missions militaires, la contrebande ou le grand banditisme.

G.B.

Une charmante hôtesse, s'il en est



L'espace s'ouvre à votre dimension

90%

Avanture spatiale

SON	12
GRAPHISME	15
JOUABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	15

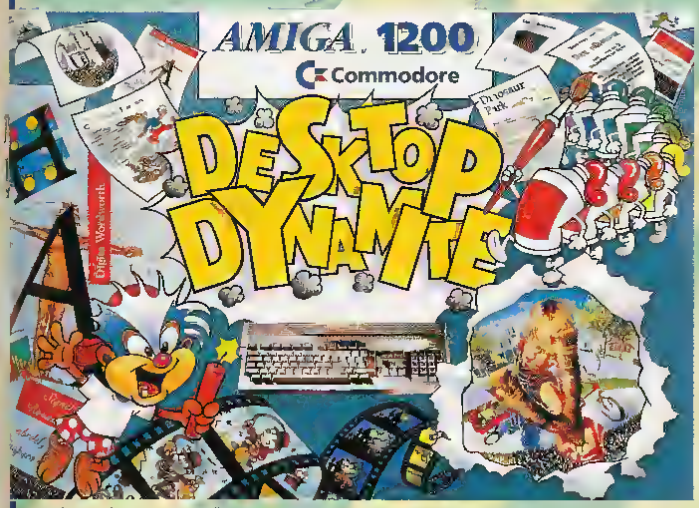
1 joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 2 disks
- Notice en français

CONCOURS

Gagnez un Dynamite pack* !

* Valeur : 2490 F



Photographie non contractuelle

Le règlement est disponible chez Posse Press, 19, route de Vaugirard 92190 Meudon, et sera envoyé gratuitement à toute personne qui en fera la demande. Clôture des participations au 31/01/94, cachet de la poste faisant foi.

AXE Informatique

Le spécialiste de l'Amiga

Gagnez un Amiga 1200
+ traitement de textes Wordworth
+ logiciel d'impression Print Manager
+ DPaint IV AGA + Oscar et Dennis

Pour participer au tirage au sort retournez ce bon à Axe informatique/concours Amiga Dream 92, cours Julien, 13006 Marseille

nom : .....

prénom : .....

adresse : .....

code postal : .....

ville : .....

téléphone : .....

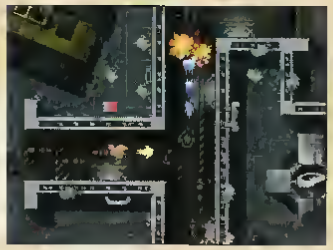
aga

A1200 : la liste

A la demande générale, voici la liste des jeux pour Amiga 1200 tirant parti du mode AGA et actuellement sortis dans le commerce. Ces jeux sont tous DISPONIBLES, et si votre revendeur ne les possède pas, demandez-lui de les commander au plus vite afin de passer un bon réveillon en leur compagnie.

1869
Flair
Une simulation économique de la conquête de l'Amérique, malheureusement pas très prenante et un peu trop statique. Les graphismes sont cependant tout à fait honorables. Permet entre autres des affrontements à quatre joueurs. Si vous rêvez de planifier le commerce et l'industrie du Nouveau Monde, n'hésitez pas.

Alien breed II
Team 17



Le meilleur jeu d'action sur Amiga 1200. Tout seul ou a deux, exterminez les hordes d'aliens qui ont envahis la colonie. Vu de dessus, ce logiciel offre aux joueurs d'inimitables instants d'intense action. Vous devez gerer vos munitions, vos clés et collecter de l'argent pour acheter de l'equipement. Le must !

Body blows galactic
Team 17
Un super jeu de baston de Team 17, véritable concurrent des jeux sur consoles. Bien plus joli et varie que *Body blows*, il offre des personnages surprenants aux caractéristiques étonnantes. Coups de poings, coups de pieds et coups speciaux, tout est permis pour triompher de l'adversaire. Le jeu de combat sur Amiga.

Chaos engine
Bitmap brothers

Un serieux concurrent pour *Alien Breed II* a la jouabilite surprenante, cependant un cran en-dessous du jeu de Team 17. *Chaos engine* est testé dans ce numéro.

Civilization
Microprose
La version AGA du logiciel qui peut être considérée comme la plus parfaite simulation économico-politico-sociale sur Amiga. Si vous aimez vous casser la tête, *Civilization* possede une durée de vie et une profondeur de jeu presque inegalées.

Dennis
Ocean
Retrouvez les aventures du petit garnement en 256 couleurs. Adapte de la bande dessinee americaine du même nom.

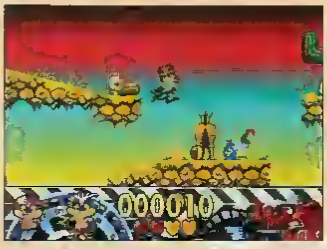
Diggers
Millenium
Le célèbre jeu de reflexion livre avec la console CD-32 continue son chemin sur Amiga 1200. Creusez dans tous les sens pour obtenir vos diamants et ainsi améliorer vos moyens d'extraction. Un jeu prenant et sympathique qui demande une bonne mémoire visuelle ainsi qu'une coordination exemplaire.

Ishar II
Silmarils
Un jeu de role en 3D bitmap aux graphismes fins et detaillés et au scenario fouillé et prenant. Sauvez votre royaume du terrible destin qui est le sien. Espérons que *Ishar III* ne tardera pas a paraître lui aussi sur cette fabuleuse machine qu'est l'Amiga 1200.

Jurassic park
Ocean

Que dire de plus si ce n'est que *Jurassic park* est l'un des jeux du mois de ce numero. Allez vite retrouver son test en page 33 pour de plus amples details.

Oscar
Flair



Le petit personnage fétiche de la CD-32 fait son apparition sur Amiga. Ça court et ça bouge partout, dans d'innombrables décors hauts en couleurs ou notre petit ami au look inimitable se doit de retrouver ses trophees.

Pinball fantasies
21st century entertainment
Le seul authentique jeu de flipper sur Amiga. Petits et grands vont adorer ce jeu, tres maniable, tres complet et à la durée de vie quasi-éternelle. Les graphismes sont de plus de toute beauté.

Whale's voyage
Flair
A mi-chemin entre le jeu rôle et le jeu de strategie, *Whale's voyage* vous permettra d'élever vos enfants (mutants) sur Saturne.

Zool
Gremlin
L'un des premiers jeux AGA. Les aventures d'un bonbon masque dans des niveaux complètement délirants. A signaler : une excellente bande sonore.

La meilleure sélection de Logiciels Freewares et Sharewares

Une vraie mine d'or pour votre AMIGA

DISQUETTE AM 650
SIEGE OF THE BEAST : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devez disposez vos soldats sur un échiquier de manière à encercler le serpent qui y rôde, en évitant ses attaques

DISQUETTE AM 651
BOUNDER : un excellent jeu de plateformes. Vous devez gravir les différents étages en vous jetant dans les trous mouvants

DISQUETTE AM 652
CHESS : jeu d'échecs contre l'ordinateur

DISQUETTE AM 653
DRIVE WARS : shoot em up en scrolling vertical dans lequel vous dirigez une disquette dont les ennemis sont micro-processeurs et souris. A vous de les exterminer.

DISQUETTE AM 654
NAUTILUS : jeu de labyrinthe sous marin dans lequel vous devez récolter les jarres sans vous faire manger par les requins

DISQUETTE AM 655
PIPELINE II : jeu du style Pipemania. Vous devez assembler des canalisations afin que l'eau arrive à destination. Un grand classique

DISQUETTE AM 656
SCUD BUSTER : jeu de stratégie dans lequel vous devez placer correctement vos troupes et détruire l'ennemi.

DISQUETTE AM 657
LEEDINGS : un clône de Lemmings. Les lutins de Lemmings sont ici remplacés par des boules, mais c'est d'une qualité exceptionnelle pour du shareware. A posséder absolument.

DISQUETTE AM 658
DOUBLE SQUARES : jeu de réflexion dans lequel vous devrez éliminer toutes les pièces du plateau de jeu par association de couleurs

DISQUETTE AM 659
CONCENTRATIONS : clasique jeu du style Mémory. Vous devez retrouver des cases par paires

DISQUETTE AM 660
ABASE v133 : logiciel de gestion de base de données très ressemblant avec Superbase. Une excellente réalisation accompagnée d'une documentation abondante en Anglais.

DISQUETTE AM 661
EASY CALC v1.0e : un excellent tableur bénéficiant de toutes les options classiques des logiciels de son genre. Il bénéficie d'une aide en ligne et d'une importante documentation en Anglais

DISQUETTE AM 662
SERENE 1 et SERENE 2 : deux shoot emup en scrolling vertical dans le style de Xénon II

DISQUETTE AM 663
SUPERCUBE : une bonne adaptation du jeu de Yathzé ou vous pourrez jouer à plusieurs joueurs

DISQUETTE AM 664
N.U : un excellent shoot em up en scrolling vertical très bien réalisé. A voir.

DISQUETTE AM 665
FIGHTING WARRIORS : un jeu de simulation de karaté très bien réalisé. Les graphismes sont assez bien réalisés et les animations fluides

DISQUETTE AM 666
COLOUR IT v1.3 : un bon logiciel de coloriga plus particulièrement destiné aux jeunes enfants de 3 à 5 ans

DISQUETTE AM 667
NUMPTY DUMPTY : un excellent petit logiciel pour commencer l'apprentissage de l'anglais aux jeunes enfants, par association de mots et de dessins

DISQUETTE AM 668A et 668B
16TH HOLE : un bon jeu de simulation de golf. Vous rencontrerez les mêmes difficultés que sur un vrai terrain, le vent, les greens, les bunkers, etc... Attention ce jeu comporte 2 disquettes

DISQUETTE AM 669
BOMB JACKY : un excellent jeu de plateau, très rapide, dans lequel vous dirigez un personnage qui doit ramasser toutes les bombes et les bonus qu'il rencontre sur son chemin. Une excellente réalisation

DISQUETTE AM 670
TOWER : jeu de labyrinthe en 3D, dans lequel vous devrez découvrir bonus et lingots d'or qui vous permettront d'acheter à manger pour survivre. Jeu Français

DISQUETTE AM 671
PRISONNIER : vous arrivez à vous évader de votre prison, mais une fois dans la cour l'alerte est donnée, dans la nuit on voit le halo du projecteur qui vous traque, évitez le si vous ne voulez pas vous faire tuer par le gardiens. Jeu Français

DISQUETTE AM 672
CRACKER : une bonne adaptation du célèbre jeu de café Frog, dans lequel vous devez aider une grenouille à traverser une route et une rivière en évitant les voitures et en flottant sur les troncs d'arbres

DISQUETTE AM 673
THINKAMANIA v2.9 : classique jeu de mémory dans lequel vous devez retrouver divers motifs par paires

DISQUETTE AM 674
TOP OF LEAGUE : vous tenez le rôle d'un manager de club de football, vous devrez gérer la sélection de l'équipe, le transfert des joueurs, etc...

DISQUETTE AM 675
DITRIS : nouveau clône de Tétris qui peut se jouer à deux joueurs simultanément.

DISQUETTE AM 676
NUMERIX : un excellent jeu de réflexion, un des meilleurs que nous ayons rencontré. En fait, ça ressemble fort au Scrabble à part qu'ici ça se joue avec des chiffres.

DISQUETTE AM 677
AMIGA-Q : adaptation du jeu du Solitaire. Vous devez sauter les pions un peu à la minière des dames jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un sur le plateau de jeu

DISQUETTE AM 678
ELEVATION : vous dirigez un personnage qui doit gravir différents étages sans se faire écraser par les ascenseurs qui sont de plus en plus nombreux.

DISQUETTE AM 679
CRAZY SUE 1 et 2 : deux excellents jeux de plateformes d'une qualité exceptionnelle. A posséder absolument. Attention Crazy Sue 2 ne fonctionne pas sur 1200 et 4000.

DISQUETTE AM 684
FRUIT SALAD : un excellent jeu de plateformes dans lequel vous dirigez un personnage qui doit récolter des gemmes et éviter des tas d'ennemis. Superbe

DISQUETTE AM 685
INVADERS II : un excellent jeu d'arcade, à posséder absolument.

ATTENTION :
Les logiciels présentés ci-avant ont été testés et fonctionnent sur A500, A500+, A600 et A1200

Avis aux auteurs

Vous êtes passionnés de programmation, mais ne savez pas comment distribuer vos oeuvres... Dès aujourd'hui, dites vous qu'IFA est là pour vous aider... Nous vous proposons de distribuer vos créations soit en Freeware, soit en Shareware, soit en édition traditionnelle sous le label SOFTIFA. Vos logiciels seront ainsi proposés à des milliers d'utilisateurs AMIGA. Les Freewares et Sharewares seront proposés par le biais de notre catalogue tandis que les logiciels en édition vous le label SOFTIFA seront agrémentés d'un package professionnel et seront décrits sur nos parutions publicitaires dans les différents magazines dédiés AMIGA.

Matériel

Multidiskstart pour A500	280 F
Multidiskstart pour A600	350 F
Rom 1.3 ou 2.0	Nous contacter
Home Music Kit	450 F
Midi Interface	200 F
Souris Turbo	90 F
Alfamouse vouris optique	350 F
Lecteur externe	595 F
Lecteur externe avec Blitz et antivirus	770 F
Lecteur interne	549 F
Lecteur externe HD	1250 F
Extension 1,5Mo A500	900 F
Extens Thruport 1Mo A500	499 F
Extension 512Ko A500	270 F
Extension 1Mo A600	490 F
Extension 4Mo A1200	1990 F
Scanner 64 n.g	1290 F
Horloge A1200	190 F
Alimentation	450 F
Autres produits	Nous contacter

25 France la disquette
6 commandées = la 7ème gratuite

Si votre commande dépasse 300 Frs vous recevrez en cadeau le T-Shirt du club IFA

Bon de Commande à retourner à IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11)

Je commande :

.....

.....

.....

.....

Disquettes Domaine Public AMIGA : 25 Frs pièce
6 disquettes commandées = la 7ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande
Frais de port matériel :40 Frs par commande
Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir :
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres) pour : O Amiga O PC et Comp O Atari O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres)
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables avec photo (contre 10 Frs en timbres)

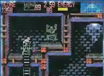
AMDREAM2

Nom ..... Prénom .....
Rue .....
Code Postal ..... Ville .....

[illegible] de la nouvelle [illegible] [illegible] jusqu'à [illegible] [illegible]. Et [illegible] remercier, [illegible] [illegible] [illegible] meilleures [illegible] !

ALIEN III

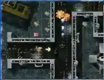
[illegible]



[illegible] besoin d'un lance-flammes pour massacrer des hordes d'aliens. Il suffit [illegible] le menu des options de sélectionner le niveau "Hard" et six crédits. Pendant le jeu, appuyez simultanément sur "Espace" et "N" pour passer au niveau supérieur.

ALIEN BREED II

[illegible]



Alien Breed II [illegible] empêché [illegible] depuis un mois ? [illegible] le code de tous les niveaux, plus quelques [illegible] [illegible] avec [illegible] hommes : [illegible], [illegible] avec 5 [illegible] de crédit : 737353 [illegible] avec [illegible] [illegible] : 37[illegible]2[illegible]. Enfin pour sauter aux niveaux supérieurs :

2 - [illegible]
3 - [illegible]
4 - [illegible]
5 - [illegible]
6 - [illegible]
7 - 747[illegible]
8 - [illegible]112
9 - 2[illegible]
10 - [illegible]
11 - [illegible]
12 - [illegible]
13 - [illegible]221
14 - [illegible]2
15 - [illegible]112
16 - 123332
17 - [illegible]1212

PINBALL FANTASIES

[illegible]

Amiga Dream ne vous a pas [illegible] le mois dernier sur [illegible] astuces disponibles pour ce [illegible] flipper. Toujours avant de rentrer le nombre de joueurs, [illegible] "[illegible] ILLUSIONS" [illegible] au centre de l'écran entre les deux flips ([illegible]). "EXTRA BALLS" [illegible] "[illegible]" [illegible] que vous avez rentrés. [illegible]

GOAL

[illegible]

[illegible] dans le jeu [illegible] un [illegible], lorsque l'un de vos [illegible] un [illegible], il [illegible] vers les [illegible]. [illegible] rapidement sur la touche "[illegible]" pour [illegible] le menu de changement de joueur. Choisissez un remplaçant et [illegible] le changement du joueur [illegible]. De retour dans le jeu, [illegible] [illegible] [illegible] fois que vous [illegible] [illegible] aucun joueur !

BATTLE ISLE '93

[illegible]

La guerre c'est [illegible], mais dans Battle Isle, c'est un [illegible]. Pour accéder [illegible] aux niveaux supérieurs, [illegible] :

1 - LUNIT
2 - LUN[illegible]
3 - LUT[illegible]F
4 - SONIX
5 - S[illegible]SYYN
6 - [illegible]
7 - S[illegible]NAI
8 - [illegible]ACHE
9 - [illegible]AM[illegible]E
10 - [illegible]NGG
11 - FILM[illegible]
12 - FIEST
13 - FINA[illegible]
14 - E[illegible]INF
15 - ENSY[illegible]
16 - E[illegible]NR
17 - E[illegible]TAI
18 - KA[illegible]
19 - KA[illegible]
20 - KA[illegible]
21 - KAB[illegible]
22 - [illegible]Y[illegible]L
23 - [illegible]RNA
24 - SYN[illegible]M

SEUCK GAMES

[illegible]

Vous connaissez sûrement Shoot'Em Up Construction Kit, un programme permettant [illegible] [illegible] beaucoup d'entre eux [illegible] dans le domaine public ([illegible] la collection [illegible]). Lorsque vous [illegible] face à l'une de ces créations [illegible], sachez qu'il existe un truc pour [illegible] le nombre de vos vaisseaux. Branchez un joystick dans chaque port de l'Amiga. Sélectionnez le mode "[illegible] joueur" et lorsque vous n'avez plus de vies, [illegible] du deuxième joystick et appuyez sur son bouton de tir. Vous devriez pouvoir continuer [illegible].

MONKEY ISLAND II

[illegible]

Une petite [illegible] [illegible] un [illegible] pour voir ce que vous n'avez jamais [illegible]. En pressant simultanément les touches "Alt" et "[illegible]", la question suivante apparaît à l'écran : "Souhaitez-vous réellement gagner ?". Répondez [illegible] par "Y" pour être téléporté à la séquence de fin de jeu.

Rubrique [illegible] par [illegible] [illegible], 13, avenue [illegible], 73[illegible] Chambéry.
N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à Amiga Dream, Astuces, [illegible] route de [illegible], [illegible] Meudon.

3615 DPSH

DOMAINE PUBLIQUE SOFTWARE HARDWARE

Hermès le protocole Amiga: Simple, Rapide, Puissant

Pas de bla bla mais des Megas !!!

-Plus de 100 megas des dernieres nouveautes importees directement du Canada et U.S.A;

-Plus de 2500 fichiers et logiciels 100% Amiga, (jeux,images, utilitaires,demos,fichiers musicaux);

-Quel que soit votre niveau sur Amiga, vous trouverez sur D.P.S.H, les reponses a vos problemes;

-Hermes est le protocole le plus facile et convivial d'utilisation;

3615 DPSH la meilleure facon de telecharger sur Amiga !

Commandez pour 35F le protocole Hermes et ses utilitaires sur

3615 DPSH

En 94 gagnez des acces mensuels en 3614, sur le 3615 DPSH.

LA BOUTIQUE SERVICO

JEU - UTILITAIRE - GRAPHISME - VIDEO - MULTIMEDIA - FORMATION - DEPANNAGE - DEMO - SHOWROOM

GARANTIE SERVICO 1 AN PIECES ET MAIN D'ŒUVRE

LA CONSOLE CD 32 CHEZ SERVICO !

CD double vitesse 300 Ko/s
AGA 262000 coul/16 M
68EC020 - 14 Mhz Ram 2 Mo
Format CD, CD Audio/
CD+G/ CD TV / Photo CD
Sortie SVHS / Pal / NTSC **2490 F.**

AMIGA 1200	2490 F
AMIGA 1200 + HD 42 Mo	3490 F
AMIGA 1200 + HD 62 Mo	3790 F
AMIGA 1200 + HD 85 Mo	4280 F
AMIGA 4000 / 30 68030 / 25 Mhz 2 Mo HD 80 Mo	8990 F
AMIGA 4000 / 40 68040 / 25 Mhz 6 Mo HD 120 Mo	14690 F
AMIGA 4000 / 40 68040 / 25 Mhz 6 Mo HD 260 Mo	**15690 F**

MONITEURS

Moniteur 1803	1190 F
Moniteur 1085 s	1490 F
Moniteur 1942	3490 F

CARTES GRAPH.

Carte DCTV 16 M couleurs	2490 F
GVP VISION 24	19990 F
Opal Vision	6490 F
Retina 2 Mo	3990 F
Picasso II 2 Mo	2590 F
Rambow III	17671 F

CABLES

NAPPE 2" 1/2 - 3" 1/2	200 F
NAPPE 2" 1/2 - 2" 1/2	50 F
Cable PERITEL	99 F
Adapteur 23 BD / 15 SVGA	190 F

PERIPHERIQUES

Tablette Graphique Kurta A4	6490 F
Tablette Genius GT 906	990 F
Lecteur 3"5 externe	590 F
DSS +	990F
Syquest 88 C	5570 F
Alimentation externe A500/A600/A1200	690F
SIMM A4000 4 Mo	1390 F
Vortex 486 DX 25 Mhz	8560 F
Modem Fax Minitel	1990 F

CARTES ACCELE.

A 1230 Turbo 68EC030 a 40 Mhz	2990 F
A 1230 Turbo/1 Mo Ram 32 bits	3990 F
A 1230 Turbo/4 Mo Ram 32 bits + Copro 68882 a 40 Mhz	5190 F
BLIZZARD	2350 F

DISQUE DUR 2" 1/2	60Mo	80 Mo	120 Mo	170 Mo	210 Mo
40 Mo		1290 F	2190F	2790F	3190F
60 Mo			2690F	2690F	3090F
80 Mo				2?90F	2990F
120 Mo					2810F

DISQUE DUR 3" 1/2	170Mo	210 Mo	260 Mo	340 Mo	452 Mo
80 Mo	1540 F	1740 F	2040F	2740F	3640F
120 Mo	1340 F	1590 F	1990F	2590F	3490F
170 Mo		1440 F	1740F	2440F	3340F
210 Mo			1640F	2840F	3240F
260 Mo				3190F	3090F
340 Mo					3890F

Tous nos disques durs sont formatés et testés. Nous vous offrons des images Ham 8 et Démo ! plus 10 Mo de Freeware !

SCANNER

EPSON GT 6500	9900 F
EPSON GT 8000 (couleur)	15900 F
MIGRAPH (a main) pour Amiga	4990 F
SCANNER (a main) 64 nv. de gris	1290 F

IMPRIMANTES

CANON BJ 10 SX	1790 F
CANON BJ 200	9490 F
Seikosha SL 90 + 94 aig	1690 F
HP Laser Jet IV L	5890 F
EPSON Stylus 800	2590 F
H.P. Deskjet 510	2690 F
H.P. Deskjet 550 C (couleur)	4990 F
PANASONIC KXP 1170	1490 F

GENLOCKS

Genlock g-lock e/gc/pal	1790 F
Videomaster	3950 F

DISQUES DURS

HD A600/A 1200 42 Mo	1090 F
HD A600/A 1200 62 Mo	1390 F
HD A600/A 1200 85 Mo	1990 F
HD A600/A 1200 105 Mo	2590 F
HD A600/A 1200 170 Mo	3190 F
HD A600/A 1200 210 Mo	3990 F

LOGICIELS PRO

Broadcast Titler 2	1990 F
Scala Video Titler	690 F
Deluxe Paint IV AGA	8?5 F
Kindwords 3	412 F
Maxiplan 4	412 F
The Art Departement Pro 2	1690 F
Scala Video Studio	1990 F
Fun Color	990 F
Morphus	990 F
Morph+ (ASDG)	1990 F
Imagine 3	1990 F
Broadcast titler 2	1990 F
Flamonel 2	490 F

ONDULEUR

400 VA	1690 F
600 VA	2590 F

PAYEZ EN 4 FOIS SANS FRAIS A PARTIR DE 4000F A PARTIR DE 10000F ET PLUS, PAIEMENT EN 10 MENSUALITES APRES ACCEPTATION DU DOSSIER

Centre agréé Commodore, Compaq, H.P.

VILLE CP TEL.

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX	MONTANT

DATE SIGNATURE

90, BD. DE LA LIBERATION 13004 MARSEILLE TEL. 91.92.64.80 - FAX : 91.42.48.93 POUR TOUS RENSEIGNEMENTS DEMANDEZ ALAIN OU VICTOR

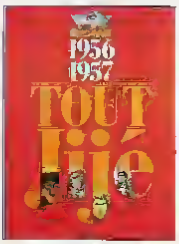
Bande dessinée
par Yann Serra

DUPUIS

Business blues
Largo Winch T4
de Francq et Van Hamme

Vous avez bien lu : Van Hamme, le maître scénariste de ces excellentes séries que sont *XIII* et *Thorgal* (et *Le grand pouvoir du chninkel*, voir nos précédents numeros), nous revient ce mois-ci avec le quatrième album de L. Winch. Genial ! Largo est un jeune français qui herite d'un vaste empire financier americain. Espionnage et stratégie sont de mises pour une fin inattendue. Un conseil tout de même : le présent tome est la suite directe du troisième qu'il faut également vous procurer.

Tout Jije 1956-1957



Outre le faible prix (environ 99 francs) de ce volume par rapport a son contenu (trois albums dont deux Jerry Spring), je ne saurai trop vous en conseiller l'acquisition, ne serait-ce que pour le Valhardi (*Soleil noir*), un must !

LE LOMBARD

Hold-up sur pellicule
Benoît Brisefert TB
Cullitford, Garray et Dugomier

Le petit personnage de Peyo a finalement été repris par son fils et les éditions du Lombard. On retrouve tous les personnages disparus depuis 1978 autour de ce petit garçon très fort, qui saute très haut, sauf quand il a un rhume. Les adorateurs de *Super frog* et autres *Oscar* vont apprécier.

La cité des rêves
Bob Morane T27
de Vernes et Coria

Avec cet album l'éditeur fête les quarante ans du héros : 166 romans, 54 BD, 13 disques, et 26 téléfilms. Autrement dit, Bob Morane l'aventurier est incontournable. Cet album en est une preuve de plus : des méchants vraiment vilains, un compagnon grand et fort mais pas aussi intelligent que Bob, une indigène qui tombe amoureuse de Bob, une cité secrète dans les montagnes, etc. Un tantinet kitch-mégalo, mais drôlement bien !

VENT D'OUEST

Le diable
Les récits gris feu T1

Un collectif de jeunes auteurs tous bourres de talent à ne pas laisser passer.

MusicDream
par Rod

Mory Kante
Mongo village
Barclay

Quand la musique africaine devient internationale cela ne peut venir que du village (*mongo village*) du griot Kante. Par sa musique afro-danse rythmée où on retrouve la cora, instrument fétiche de M. K., il va une nouvelle fois faire danser la planète. Pour mettre un rayon de soleil au coeur de l'hiver.

Bob Dylan
World gone wrong
Columbia/Sony music

En cette période de dinomania en voilà un qui nous fait revivre les mélodies du passé (pas si passé que cela !). B. D. nous offre un album acoustique de chansons blues et folks. A posséder.

Ute Lemper
Espace indecent
Polydor

U. L. est allemande mais c'est en français qu'elle nous livre ces quelques 11 titres pleins de poésie et de charme dans une atmosphère intime qui lui colle à la peau, exclusivement pour ceux qui aiment la chanson.

Concret blonde
Mexican moon
EMI

Cinquième album pour Concret blonde toujours envoûté par le démon du rock cette fois hispanique. Les mélodies endiablées serpentent les rues les plus sombres de L.A. pour y puiser l'essence inspiratrice et revenir chargées d'énergie.

H. T. Thiéfaine
Frogments d'hebetude
Fnac Music

Cette fois enregistre à Los Angeles, voici du rock'n roll pur jus, le tout soutenu par des textes poético-corrosifs comme seul l'ami Hubert peut les écrire. Les fans trouveront là un de ses meilleurs albums, pour les autres.

Téléphone
Rappels II
Virgin

Parmi toutes les compilations qui fleurissent en cette période de Noel il faudra faire le tri. Le volume 2 des *Rappels* de Téléphone fait partie des incontournables, proposé en deux versions : simple ou double, a vous de choisir.

Cinédream
par Miss B.

CLINT EASTWOOD

Un monde parfait

American, (2h18) avec Kevin Costner, Clint Eastwood, Laura Dern et le petit T J Lowther

Butch Haynes, un criminel incarcéré dans une prison du Texas, s'évade. Pour protéger sa fuite, il prend en otage Phillip, un garçon de huit ans. Histoire banale, surtout aux Etats-Unis, terre de tous les excès. Pourtant, comme le dit le vieil adage "pour qu'une chose devienne interessante, il suffit de la regarder longtemps". Clint Eastwood braque sa caméra sur ce couple étrange, formé d'un tueur et d'un enfant. Et leur aventure devient passionnante. D'abord, parce qu'elle n'est pas filmée comme un polar violent. Même si elle est ponctuée de suspense et de scènes fortes, la cavale de Butch et Phillip ressemble plutôt à une balade (au sens musical du terme). Le truand (Kevin Costner) va se découvrir de nombreux points communs avec l'enfant. Et le gamin, abandonné par son père, élevé dans l'austérité par une mère témoin de Jéhovah, va devenir le complice, et même l'ami, de l'homme qui l'a kidnappé. A leurs trousses, un policier tourmenté et endurci (Clint Eastwood) et une criminologue diplômée. Depuis des années, Clint Eastwood analyse les tares de son pays. Après les polars nerveux de ses débuts, peuples de héros individualistes, ses films se sont adoucis et teintés de nostalgie. Les personnages avouent maintenant leurs failles, leurs inquiétudes, leurs limites. En ce sens, la scène la plus importante d'*Un monde parfait* est celle où Butch, revolver au poing, oblige un homme à dire à son fils qu'il l'aime. Et l'on est pas prêt d'oublier l'émotion qui domine les scènes finales !

Kevin Costner et Clint Eastwood

CAPTAIN'BOOK

Vampires... vous avez dit vampires ?

Etranges fabulations de l'homme ou faits réels rapportés du fond des temps, le monde des ténèbres vous ouvre ses portes. Traité abondamment par la littérature, le vampire est cet être inquiétant au regard pénétrant, vêtu d'une longue cape noire. Doté de manières stylées et de canines proéminentes, il coule de longs jours dans l'enceinte d'un château lugubre d'où il ne sort qu'à la nuit tombante pour se nourrir du sang frais de ses victimes. Apprentis-vampires laissez vous envoûter par cet ouvrage exhaustif sur le sujet (naissance, anatomie, mode de vie, destruction dudit vampire...). Explications en tout genre et témoignages troublants... Un livre à parcourir quelques gousses d'ail à la main !

Le livre des vampires de Manuel Dunn Mascetti, éditions Solar.

CLAUDE ZIDI

Profil bas

Français, (1h49) Avec Patrick Bruel, Didier Bezace, Sandra Speichert, Jean Yanne

Julien Segal, jeune flic de trente ans, déjà fatigué de son métier, réussira-t-il à démasquer son supérieur hiérarchique ? Celui-ci, un commissaire "ripoux" jusqu'à la moelle, veut se débarrasser de lui en lui faisant porter le chapeau dans toutes les magouilles où il s'est compromis avec la pègre. Julien, c'est Patrick Bruel. Autant dire que les auteurs de *Profil bas* n'ont pas de souci à se faire sur le score de leur film au box office des entrées. Dommage que le scénario soit aussi simpliste et passe de la love story nunuche au polar caricatural, filmé façon roman-photo !

Patrimuck ! dans Profil bas

EGALEMENT À L'AFFICHE

● Sacré robin des bois

American, de Mel Brooks (1h43) avec Cary Elwes, Richard Lewis, Roger Rees, Isaac Hayes

Ils mettent des anneaux à leurs chevaux. Quand ils ferraillent, ils s'arrêtent brusquement, pour faire des ombres chinoises sur le mur... Bref, elle n'est pas triste la bande à robin des bois, revue par Mel Brooks. Quelques chutes de rythme, quelques gags bien lourdingues et répétitifs, ne doivent pas empêcher les amateurs de rigolade de goûter la folie douce qui règne sur ce film !

● Indiscrétion assurée

American, de John Badham (1h48) avec Richard Dreyfuss, Emilio Estevez, Rosie O'Donnell

Les deux flics d'Etroite surveillance sont de retour. Ils assurent cette fois la protection d'une femme qui va témoigner contre un grand ponte de la Mafia. Hélas pour eux, on leur impose une adjointe corpulente, flanquée d'un gros toutou encombrant et affectueux. Une comédie un peu convenue, qu'on peut voir, à la rigueur, par temps de pluie.

● Menace II society

American, de Allen et Albert Hughes (1h45) avec Tyrin Turner, Lorenz Tate, Jada Pinkett

Les réalisateurs de ce film implacable sont des jumeaux de vingt ans ! Ils se penchent sur le chaos qui règne dans un quartier qu'ils connaissent bien : le ghetto black de Los Angeles, à feu et à sang depuis les émeutes de South Central. Drogue, hip-hop, hystérie et hyper-violence : le cauchemar américain fondement étale, dans toute son horreur.

Le pays des démoniaques est très calme, un peu trop calme ce mois-ci... sans doute est-ce dû à l'annulation de la démo-party du World of Commodore 93 à Cologne... Mais nous allons pouvoir bientôt nous consoler, puisqu'au moment où vous lirez ces lignes, se déroulera The party 1993 à Herning au Danemark, une manifestation à laquelle vous ne pourrez échapper, elle vous envoûtera...

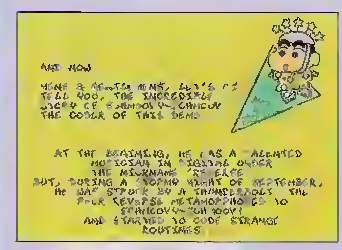
Démos A500

Aluminium

Code : Pib
Musique : Osiris
Graphic : Avoriaz, Orebin, Dr Mips
Tu vois Pib, il n'est jamais trop tard.

Cette super-production a remporté le second prix dans la categorie A500 à la Saturne party 93. J'ai apprécié la qualité des effets et des graphismes, la vitesse des transitions qui ne cassent pas le rythme de la démo, et l'originalité de la musique.

What does the name Crayon-Shinchan mean to you ?



Code : Schmoovy-Schmoov
Musique : Audiomonster
Graphic : Walt

Cette production est un pied de nez ou un clin d'oeil de Melon à tous les copieurs du style de ce groupe, elle reste donc hors norme comme la plupart des nouvelles productions Melon.

Diskmag A500

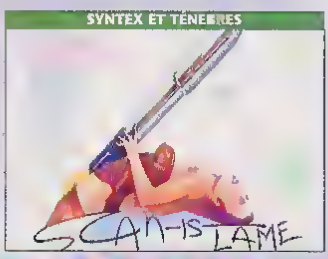
Live
(issue 3)

Code : Sync
Musique : Chrylian
Graphic : Fletch et Antony

Le point fort de ce diskmag est qu'il est réalisé par un groupe français, que son interface est simple et agréable à utiliser, et qu'il est très bien. Un avantage par rapport aux autres diskmags : il contient une petite base de données pour lire les messages publics. Ce numéro contient entre autres un questionnaire sympathique, et des infos sur les parties cachées des démos. *Live* ne contient pas de classements et reste tout de même un diskmag très axé sur la demo scene française et le groupe Dreamdealers (ce n'est pas un reproche). *Live* WHQ10, boulevard Louis Blanc 19100 Brive France

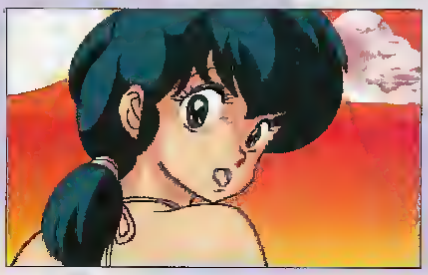
Démos A1200

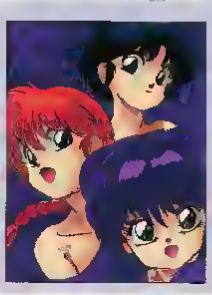
Scan is lame



Code : The duke
Musique : Bird
Graphic : Avonaz
Je vous laisse admirer les images de ce superbe slide-show AGA

Voici quelques dessins realisés par un graphiste en herbe nomme Ranma, celui-ci est à la recherche de coders et de musiciens intéresses par la japanime. Salutations a : P chan, Pern, Han solo, Slaine, YS, Ryokan, Kamesan, Street shaman, Walt. Pour tout contact, ecrire à : Ranma/NHD, 76, rue des Chantiers, 78000 Versailles





THE PARTY 93

Nous vous rappelons que cette démo porty se deroule du lundi 27 décembre 10h00 au mercredi 29 décembre à 15h00. Elle est organisée par les groupes Lemon, Sanity et SpaceBalls. A ce propos, nous tenons a nous excuser auprès du groupe Mentasm pour l'absence (involontaire) de l'onnonce du voyage dans le dernier numéro du magazine (on l'avait pourtant bien préparé cet article !). Vous aurez droit au compte rendu complet de la party le mois prochain avec le resultat des compétitions...

someware

nouveau

Comprendre et bien exploiter son **AMIGA** 4e édition

Le best-seller des livres d'initiation à l'Amiga se met à jour ! Cette quatrième édition contient plus de 550 pages consacrées aux Workbench 3.0 et 3.1. Il convient donc parfaitement à tous les utilisateurs d'Amiga 1200 et 4000 qui veulent en faire plus avec leur machine.

- ***Comprendre et bien exploiter son Amiga*** 4e édition, 550 pages consacrées aux Workbench 3.0 et 3.1 (Amiga 1200 et 4000)
- un vrai livre d'initiation, en français, qui guide le débutant pas a pas : de la souris à la startup-sequence !
- le Workbench entièrement detaillé : icônes, souris, Shell et CLI, les Préférences, Multiview, les file systems, les datatypes, ARexx,
- une vision complète de l'Amiga avec des chapitres sur les virus, la vidéo, les co-processeurs graphiques
- deux disquettes contenant plus de 35 programmes accompagnent le livre
- une mine d'informations et de conseils pratiques qui intéresseront à la fois le débutant et l'utilisateur averti

nouveau

Comprendre et bien exploiter son AMIGA *4e édition*

250F

Le livre "Comprendre et bien exploiter son Amiga" est disponible chez tous les revendeurs ou directement chez Someware au prix de 250F. Frais de port : 15F, recommandé : 50F

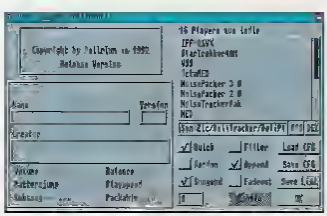
Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR
Téléphone : 27 59 62 57 • Fax : 27 60 60 87

Bienvenue dans cet autre monde, obscur, maléfique, du nom de Domainum Publicum Ténébrarum... Votre humble serviteur saura vous guider dans ce labyrinthe infernal et vous aidera à faire les bons choix. N'ayez pas peur, je suis votre ami, venez vous amuser avec moi, vous ne serez pas déçus...

"Comment travailler en musique ?"

Ecouter une musique jouée par son ordinateur tout en travaillant dessus est un plaisir quasi-reservé à l'Amiga.
Avec ses quatre canaux 8 bits stéréo, 6 bits d'amplitude et 9 octaves, l'Amiga sait jouer de la musique de plusieurs façons :
• il peut enregistrer la musique en continu au moyen d'un digitaliseur comme *DSS* présenté le mois dernier ;
• il sait jouer une melodie composee à partir de quatre sons définis par une enveloppe sonore rudimentaire (souvent définie à partir d'une courbe mathématique), et qui peuvent être joués en même temps, et modulés en amplitude et en fréquence (cela ressemble beaucoup au son généré par le circuit sonore du C64) ;
• enfin, il est possible de prendre des échantillons sonores pour générer une véritable musique avec la méthode décrite ci-dessus. Cette faculte de composition à partir d'échantillons sonores a été amenée par le premier programme de type *Soundtracker*, par Karsen Obarski.
Un module est le résultat sous forme de fichier de la sauvegarde de la partition (ensemble des notes codées en notation internationale), des effets éventuels et des sons digitalises. Tous les jeux et les démos utilisent ce procédé. Beaucoup de programmeurs de groupes de démos ont fait pour leur musicien LEUR version DP du vieux programme - originalement commercial - *SoundTracker*.
Le problème est qu'en ajoutant leurs effets et leurs options dans le programme, les formats de modules se sont multiplies (la performance au detriment de la compatibilite...). Voici quelques dérivés du programme initial *SoundTracker* : *Startrekker*, *Protracker*, *NoiseTracker*, etc. Ces programmes ont l'inconvénient de supporter très mal les configurations gonflées ou le systeme d'exploitation multitâche. Pour pallier à cela, Teijo Kinnumen a créé *Med*, puis *OctaMed*, programme aux multiples versions librement distribuables ou commerciales sous licence UGA. *Med* est pleinement respectueux du système et adopte même enfin la vraie notation musicale sur portée et exploite la norme MIDI. Actuellement, dans le milieu de la démo, le tracker le plus utilisé car le meilleur reste *ProTracker 2.1D* (?). Il existe dans l'univers de l'Amiga, de véritables collectionneurs de modules, et il n'est pas rare de trouver sur des serveurs telématiques des répertoires atteignant plus de 100 Mo de musique 100% Amiga (juste les meilleures).
Les BBS pour PC ne sont d'ailleurs pas insensibles aux milliers de modules de l'Amiga, car leurs cartes sonores essayent toujours de rivaliser avec le chipset sonore de notre machine qui n'a pas évolué depuis 1986 (date de sortie mondiale de l'Amiga 1000). Je n'ai jamais entendu un PC rejouer un module Amiga correctement c'est à dire avec tous les effets sur les échantillons sonores... Pour écouter ces modules en dehors du programme qui les a créés il faut utiliser un "auditeur" de modules (ou players).
Nous allons passer en revue les players de modules les plus intéressants. Si vous en possedez un meilleur, n'hésitez pas à nous l'envoyer, nous ne manquerons pas de le tester le mois prochain.

Delitracker 1.3



Les préférences sous Delitracker 1.3

Avantages
• reconnaît et décompacte tout. Un module qui n'est pas reconnu par *Delitracker* est un module buggé !
• reconnaît une multitude de formats (plus de 64) sans les charger tous en mémoire ; il a en mémoire les plus courants (et ceux stockés dans le tiroir DeliPlayers) et vous triez ensuite ceux que vous n'utilisez pas dans un tiroir PlayerStore. Vous pourrez toujours les appelez depuis le programme pour une utilisation (Prefs/ADD) ;
• panel de contrôle agreable. Le tout double au clavier ;
• large choix d'instructions Arexx ;
• lit aussi les sons 8SVX si vous avez assez de CHIP ;
• version complète redistribuable ;
• il existe une version pour l'OS 1.3

et 2.0.

Défauts

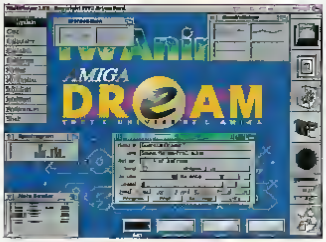
• pas de sauvegarde des listes de modules ;

• pas de gestion de la multisélection. On peut certes enchaîner les multisélection avec Append. Ah, pouvoir éjecter un module de la liste, surtout quand c'est le seul qui nous plaît pas !

RÉFÉRENCES

Classe : player de musique
Nom : Delitracker
Auteur : Peter Knunath et Frank Riffel
Version : 1.3
Statut : shareware
Source : Fred Fish disk n° 748

Multiplayer 1.32



Le plus gadget des players

Avantages :

• il exploite au maximum les fonctions de l'OS 2.0 (Requester ASL, AppWindow, Commodities, port Arexx, ...) ;

• il possède une interface Shell & Workbench ;

• il supporte plus de vingt formats de modules et aussi la lecture des échantillons sonores en mono ;

• il supporte les modules compressés avec *XPK* ou *PowerPacker* (librairies requisent) ;

• il possède plusieurs modes de gestion de sa liste de modules pour confectionner un programme musical continu ;

• il possède des vumètres animés : spectrogramme, stéréoscope, quadrascope, et note scroller), ce qui est très pratique pour observer la composition d'une musique sans lancer un Tracker. Ceux-ci ont une priorité assez basse ; ils ne ralentissent donc pas les autres tâches à priorités plus élevées ;

• des préférences (positionnement des fenêtres, options et listes de modules) sauvegardables

Défauts :

• un seul : il ne lit pas autant de formats de modules que *DeliTracker*, et n'a pas de librairies de players de modules pouvant être etendues par d'autres programmeurs du DP (comme pour *DeliTracker*).

RÉFÉRENCES

Classe : player de musique
Nom : Multiplayer
Auteur : Bryan Ford
Version : 1.32
Configuration : compatibilité OS 2.0 ou plus
Statut : shareware (15 $ pour enregistrement, ou 5 $ pour obtenir la dernière version)
Source : Fred Fish disk n° 621

RTracker 2.0

L'interface de RTracker 2.0

Avantages :

• s'installe avec Installer ;

• excellent support Arexx ;

• marche tout seul sans panel de contrôle par Arexx, le panel de contrôle est optionnel (RTInterface) ;

• une documentation bien faite, mais longue, longue, longue...

• un contrôle de la vitesse à l'unité près !

• un saut direct au numéro de pattern (un module est compose de plusieurs patterns qui s'enchainent, se repetent, etc) ;

• très modulable et paramétrable pour les connaisseurs de l'OS 2.0 ;

• aide intégrée.

Défauts :

• très orienté disque dur. Quasi-inutilisable sur disquette ;

• construit sur Arexx, ne marche pas sans (lancez REXXMAST). De même il decompacte les modules dans un tiroir special qu'avec *Decrunch* et *Lha* ;

• un peu pénible à prendre en main. Il ne détecte pas d'office le tempo PAL/NTSC, par exemple ;

• le Rtracker player (sans panel) ouvre une barre de titre un peu longue ;

• modulable, ses modules les plus intéressants (multisélection, vumetres) ne sont fournis qu'après enregistrement, pay for view !

RÉFÉRENCES

Classe : player de musique
Nom : RTracker
Auteur : Mike R Manzano
Version : 2.0
Configuration : compatibilité OS 2.0 ou plus
Statut : shareware
Source : Fred Fish disk n° 732

EdPlayer 2.1

Avantages :

• superbe panel de contrôle (voir illustration) très impressionnant, surtout en action avec le synthé. L'affichage en lo-res ressemble à une chaîne hi-fi et celui en hi-res entrelace est magnifique à condition d'avoir un désentrelaceur ;

• le panel de contrôle est plus beau que celui de ma platine laser, Pattern,

Un superbe panel de contrôle

lignes, heure, date. On peut même choisir ses vumètres, na !

• livré avec une version Junior qui ne pèse que 40 octets !!! Conçu pour les présentations via Arexx ;

• livré également avec un ensemble d'utilitaires "remplaçant" Arexx pour le téléguidage sous 1.3 ou 2.0 ;

• version non-bridée ;

• aide intégrée ;

• affiche les couleurs sauvees avec un modules *Med*, et fait défiler (scrolle) le nom de l'auteur, les textes, etc, attachés aux modules

Défauts :

• l'ecran d'*Edplayer* est embêtant quand on commence à cycler entre les écrans. On peut tout iconifier, mais on perd tout l'intérêt aussi ;

• il manque la température sur le superbe panel ;

• la multisélection n'enchaîne pas les modules ! Il faut appuyer sur "play" à chaque fois, c'est penible.

RÉFÉRENCES
Classe : player de musique
Nom : EdPlayer
Auteur : Ed Mackey
Version : 2.1
Statut : shareware
Source : Cam n° 539, n° 569, n° 680, n° 692

Miniplayer 1.13

Note : programmé en assembleur dans le but d'être le plus petit possible, *Miniplayer* se veut avant tout mini. Documentation et auteur français.

Avantages :

• c'est une commande CLI qui n'a besoin que de la powerpacker library et ne fait que 6 900 octets. Très pratique pour les disquettes de catalogue DP, magazines, etc. Il a été crée dans ce but par Bélier poduction pour leur *disk-mag Dompub* & co.

Défauts :

• a besoin de la powerpacker library même si le module n'est pas compacté ;

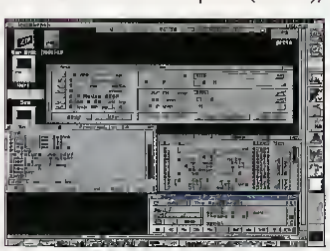
• n'alloue pas les audiochannel. On peut faire des remix en jouant par-dessus avec un autre programme musical ;

• ne peut se mettre en Tooltype (prévu pour la prochaine version).

RÉFÉRENCES
Classe : player de musique
Nom : Miniplayer
Auteur : Guillaume Jay
Version : 1.13
Statut : shareware
Source : Dpat n° 36

SmartPlay

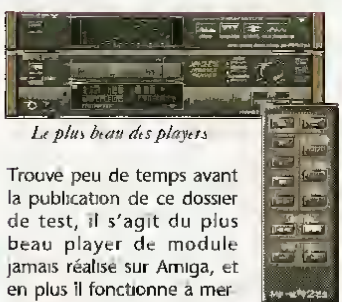
Note : Relativement petit (35 Ko), *SmartPlay* utilise une quinzaine de librairies (50 Ko) qu'il n'utilise que s'il en a besoin. Ecrit en Assembleur, il se distingue par le nombre de renseignements qu'il extrait des modules (nom des samples, longueur, temps écoulé, etc.). Il bénéficie d'une excellente configuration des préférences qui permet de se créer des listes de titres préférés sauvegardables. Ceci avec toutes les options de gestion qu'on est en droit d'attendre OS 2.0 et plus seulement.



Très smart le player !

RÉFÉRENCES
Classe : player de musique
Nom : SmartPlay
Auteur : Peter Hjelt (Xtreme Intelligence)
Version : 3.1
Statut : shareware
Source : Fred Fish disk n° 899

X42ES 2.1



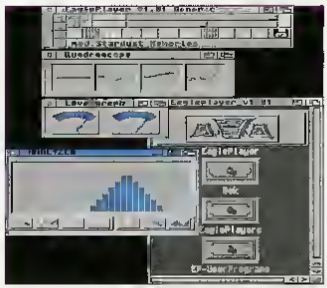
Le plus beau des players

Trouvé peu de temps avant la publication de ce dossier de test, il s'agit du plus beau player de module jamais réalisé sur Amiga, et en plus il fonctionne à merveille. Il est distibué sans documentation ni coordonnées de leurs auteurs et c'est dommage car nous l'aurions sans aucun doute offert aux lecteurs d'Amiga Dream.

RÉFÉRENCES
Classe : player de musique
Nom : X42ES
Auteur : Alexander Kneer (code et idée), Thomas Klinger (graphisme)
Version : 2.1
Statut : shareware

EaglePlayer 1.01

Malgré une documentation en allemand, *EaglePlayer* est facile à utiliser grâce à son panel. Il est aussi complet en formats que *Deltracker*, dont il peut relire les players, mais apporte en plus : quatre fenêtres avec un "analyzer" (sept représentations au choix), un quadrascope, un LevelGraph (des vumètres), un chronomètre, l'éjection d'un module, le fade in en pause, plus d'infos sur les modules, on/off sur chaque voie, compatible du 1.2 au 3.0.



La musique rap... ace !

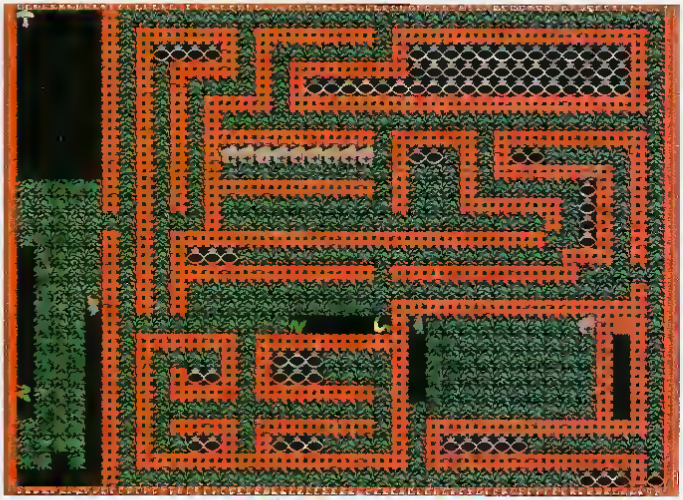
RÉFÉRENCES
Classe : player de musique
Nom : EaglePlayer
Auteur : Jan Blumenthal/Defect
Version : 1.01
Statut : hareware 20DM
Source : Cam n° 805a

Conclusion de test pour les meilleurs players de musique sur Amiga :
Les plus beaux : *Edplayer* et *X42ES*
Le plus compatible : *Deltracker*
Les plus gadget et "OS friendly" : *Multiplayer* et *EaglePlayer*
Le plus petit : *Miniplayer*
Mais le mieux c'est encore une bonne platine laser, mais le prix des modules est un peu plus cher. Pour le reste, voyez selon vos goûts, vos besoins et le prix que vous désirez mettre dans le shareware.

"Et si on jouait ?"

Balder grove

Ce remake de *Boulder dash*, que j'ai connu sur Amstrad CPC, a un air très scandinave, avec son héros blond, ses runes, ses bagues, ses vikings et autres marteaux de Thor mais il est tout de même très bon. Rappelons que *Boulder dash* est un jeu énervant où vous vous prenez des cailloux sur la tête si vous n'avez pas de bons



Un jeu très énervant

reflexes et de la jugeote. *Balder grove* repose sur les mêmes règles : recherche de diamant-bague à travers un tableau, gravité des pierres que l'on peut pousser, qui roulent et tombent, tuant ennemis bêtes et tenaces dès qu'ils sont libérés, temps limité, etc. Il y a quarante niveaux avec la distribution et l'on peut indifféremment s'entraîner sur n'importe lequel ou bien aller jouer de cinq en cinq. Le jeu marche impeccablement en multitâche. Seule la découverte des limites de tableau oblige à s'aventurer un peu près du bord de l'écran, comme si le scrolling refusait d'avancer. Un détail. Le plus intéressant est l'éditeur de tableau, qui permet de créer ses propres tableaux et de les tester dans la foulée. On peut éditer 99 tableaux dans un tiroir "Level", tout en sachant qu'il est possible de renommer ce tiroir pour avoir une panoplie de niveaux. L'éditeur est très convivial et il n'y manque rien. On définit au début entre les deux sortes de niveaux, les "intermissions" sur un écran (20x15) et les "ordinaires" qui couvrent l'équivalent de quatre écrans soit 40 par 30 carrés. Un carré peut être occupé par un buisson, un caillou, une bague, une planche de bois aux propriétés variées : normale, indestructible, extensible dès qu'une case est libre ou magique, qui transforment les pierres en bagues et réciproquement, le marteau de Thor qui se multiplie, des serpents ou des vikings. C'est là que l'on s'amuse le plus : à créer ses propres tableaux, à les sauver, et à les tester dans le jeu, auprès de ses amis. Et comme tout se fait en fichiers AmigaDOS numérotés d'un niveau, vous pouvez échanger vos niveaux et bâtir un super jeu à votre image (astuces vicieuses, faciles, réflexes).

Références

Classe : Boulder dash
Nom : Balder's grove
Auteur : Morgan Antonsson
Version : 1.11
Configuration : 2.04 ou plus
Statut : freeware
Source : Cam n° 733

GnuChess

Il s'agit d'un très bon jeu d'échec relativement difficile (je n'ai pas réussi à le battre au niveau 1), mais qui est utilisable sur des machines non accélérées ni très étendues en mémoire. En comparaison, *UChess* tourne avec entre 4 et 8,5 Mo de RAM et un 68020 minimum. Il est possible de se déplacer à la souris, ou bien en coordonnées rentrées par le clavier (les adeptes des échecs apprécieront !). L'interface est sobre, mais efficace. Il est possible de charger/sauver une position de jeu, ou de revenir en arrière de plusieurs coups).

Prêt à défier Kasparov ?

Références

Classe : jeu d'échec
Nom : Amiga GnuChess
Auteur : Martin W. Scott
Version : 1.0
Configuration : 1 Mo de RAM et OS 2.0 minimum
Statut : freeware
Source : Cam n° #671a&b

Klondike

Vous ne serez plus jamais solitaire

Un jeu de 52 cartes est utilisé pour cette réussite en solitaire. Il s'agit de former des suites de cartes du roi à l'as en permutant une fois sur deux la couleur des cartes (rouge et noire). Puis il faut rétablir sur la ligne du haut des suites de cartes de l'as au roi en respectant les couleurs et les familles (trèfle, carreau, coeur, pique). J'ai réussi à terminer troisième dans les high scores, ce qui prouve que ce jeu est bien conçu !

Références

Classe : jeu de cartes du type "réussite"
Nom : Klondike
Auteur : Peter Wiseman
Version : 1.3
Statut : shareware
Source : Fred Fish n° 740

Revendeurs de DP : AFIV 93 92 15 00, Attila 73 69 48 84, Bab Micro 59 59 39 45, FDS 20 02 06 65, Orion, Phoenix DP 59 82 95 00, Silicone DP 67 58 35 60.

Dracula, Frankenstein, Nosferatu, le loup-garou de Londres, Elvira, Damien et toute la bande ont bien voulu aider notre équipe de savants fous à réaliser la rubrique "Labo" de ce mois. Le résultat de cette diabolique collaboration ? Vous l'apprendrez si vous avez le courage de tourner ces pages... Vade retro Satanas !

L'empreinte de

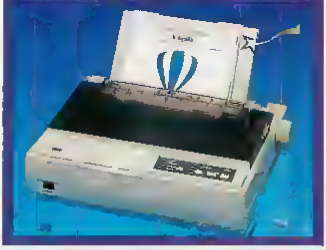
FRANÇOIS PINAULT

Dans la série "nous avons testé pour vous", ce dossier (qui aura une suite dans le prochain numéro) repandra à vos questions sur les imprimantes, et fera un point sur les gestionnaires d'impression. Les imprimantes retenues pour ce test ont été sélectionnées pour leur excellent rapport qualité/prix, et leur compatibilité totale avec la gamme Amiga (DS 2 0 minimum).

Pour les tests comparatifs, plusieurs programmes ont été utilisés : *DPaint* pour l'impression graphique standard utilisant le gestionnaire d'impression du Workbench ; *ADPro* qui a des options d'impression avancées (redimension, dithering de qualité, ...) ; *Final copy II*, le seul traitement de textes qui offre un compromis entre la plus grande vitesse et la meilleure qualité d'impression du texte et des images et *CanonStudio*

Imprimantes matricielles noir et blanc et couleur :

Star LC100C



Pour un prix abordable vous avez là une petite imprimante matricielle à neuf aiguilles couleurs qui fonctionne très bien, et même si elle prend son temps pour imprimer les graphiques, le resultat en vaut la peine (voir test d'impression).

Prix public approximatif : 1 340 F HT

L'impression vue par la Star LC100C

Citizen Swift 240

C'est l'imprimante matricielle 24 aiguilles qui a le meilleur rapport qualité/prix. La différence avec le modele *Swift 240* est son panneau de commandes plus rudimentaire, et sa vitesse d'impression un peu moins élevée.

Les imprimantes Citizen *Swift 240* (noir et blanc) et *240C* (couleur) sont des évolutions de la *Swift 24* (nouveau panneau de commandes, nouveau capot antibruit, structure en plastique recyclable, et d'autres détails qui m'ont peut être échappé). Un kit couleur comprenant le moteur et le ruban couleur permettent de transformer la *Swift 240* en *Swift 240C* (installation réalisable par le client final). Elle permet une impression jusqu'à 360x360 dpi avec le driver *Nec_Pinwriter* du Workbench (configurez l'imprimante en mode Nec). Pour ce test d'impression, j'ai utilisé le logiciel *The art department professional* en 180x180 dpi avec le dithering

Le résultat de la Swift 240 avec ADPro

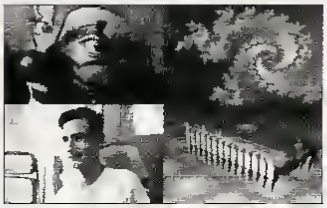
s géants

Floyd & Steinberg mais on obtiendrait beaucoup mieux avec *Print manager* de Citizen (voir plus bas).
Prix public approximatifs :
Swift 240C : 2 660 F HT
Swift 240 : 2 475 F HT

Imprimantes
à jet d'encre noir et blanc

Canon BJ10SX

Elle est portable et fonctionne avec une autonomie d'environ quarante pages. Son faible poids et son encombrement minimum permettent de la transporter facilement n'importe où. Elle dispose d'un driver standard fourni avec le Workbench 3.0 qui fonctionne aussi en 2.0 mais vous pouvez le trouver sur le *CanonDisk* (voir plus bas).



Pas mal le noir et blanc avec la BJ10SX

Canon BJ200

C'est un modèle plus performant que la *BJ10* mais elle n'est pas auto-alimentée. Avec la disquette *CanonDisk* (voir plus bas) il est fourni un outil de téléchargement de police de caractères (*CanonFontShop*) qui envoie la police BitMap de l'Amiga vers la mémoire de l'imprimante (valable pour des tailles de polices inférieures à 13) ; ceci permet d'imprimer sous un éditeur de texte, en choisissant n'importe quelle police Amiga (j'ai beaucoup apprécié cette fonction).
Le modèle *BJ230* accepte les pages au

La BJ200 avec Canon studio

format A3 (mais ce n'est pas encore directement utilisable pour l'impression graphique sur Amiga...). A noter qu'il existe d'autres modèles comme la *BJ300* et *330* qui offrent d'autres caractéristiques que les *BJ200* comme une plus grande vitesse d'impression.
Prix public approximatif :
BJ200 : 3 310 F HT

Imprimante
à jet d'encre couleur

Canon BJ600

La qualité d'impression ressemble assez à celle de la Sharp *JX730* qui coûtait deux fois plus cher... J'ai pu utiliser quatre types de papier : ordinaire, spécial (glacé), transparent, diffusant (film translucide qui donne un résultat terrible par transparence). La cartouche coute 80 F HT a l'unité par composante (il en faut 4 pour imprimer en couleur...).
Prix public approximatif :
BJC600 : 7 390 F HT

Imprimez sur papier glacé avec la BJ600

Imprimante
à transfert thermique

Citizen Star SJ144

L'avantage d'une telle imprimante est son silence par rapport à une matricielle et son prix intéressant à l'achat. L'impression par transfert thermique permet d'imprimer 144 lignes en un passage par composante (en mode de compression graphique). Il est recommandé d'utiliser du papier de photocopieur laser couleur pour bénéficier du meilleur résultat d'impression. L'impression à 360x360 dpi avec la *SJ144* est très claire car les

La Star SJ144 avec Final copy II

points imprimés sont minuscules ce qui n'est pas le cas d'une imprimante matricielle qui, à cette résolution, restitue une image très sombre et moins contrastée. La durée de vie de la cartouche contenant le film couleur est de huit pages A4 (en impression pleine page). Le prix de la bête est de 3 940 F HT (la cartouche noire coûte 75 F HT et la cartouche couleur 115 F HT). Cette imprimante dispose d'un driver spécial sur la disquette

Stardriver de Wolf Faust fournie par le constructeur (voir plus bas).
Prix public approximatif : 3 940 F HT

Imprimante laser noir et blanc

C'est une très bonne imprimante laser entrée de gamme qui fonctionne bien en émulation HP_LaserJet (driver fourni avec le Workbench). La mémoire de l'imprimante en standard peut être insuffisante pour des impressions graphiques grand format, mais elle est évidemment extensible en cas de besoin et suffisante dans beaucoup de cas (j'obtenais uniquement l'impression des 3/4 de l'image de test).
Prix public approximatif : 5 740 F HT

La Star LS5 avec ADPro

Les constructeurs et les drivers Amiga de ces imprimantes

La disquette de tous les drivers d'imprimantes Canon pour l'Amiga est disponible gratuitement chez Canon France pour les revendeurs qui en font la demande et pour les particuliers qui ne la reçoivent pas avec leur imprimante.
Canon : *CanonDisk* par Wolf Faust contient les drivers pour les imprimantes :

- Canon BJC 880 (CaPSL 4) ;
- Canon LBP (CaPSL 3) ,
- Canon LBP (600dpi, CaPSL 4) ;
- Canon A1,A2 (CaPSL 1-2) ;
- Canon BJC 800 (Epson) ,
- Canon BJC 600 (Epson) ;
- Canon BJ 130 (BJ) ,
- Canon BJ 300 or 330 (BJ) ,
- Canon BJ 200 or 230 (BJ) ;
- Canon BJ 5, 10 or 20 (BJ) ,

Remarque : *CanonStudio* qui n'est autre que la version light du logiciel *Studio* de Wolf Faust ne permet pas d'imprimer des posters sur plusieurs pages A4 et un message conseille l'utilisateur d'acheter la version enregistrée avant chaque début d'impression.
Canon France, Le Blanc-Mesnil.
Une disquette de driver Amiga pour les imprimantes Star est disponible gratuitement sur simple demande pour les revendeurs ou pour les particuliers qui n'arrivent pas à l'obtenir lors de l'aquisition du matériel .
Star : *Stardriver* par Wolf Faust contient les drivers pour les imprimantes :

- 9 Pin Printer (LC200, . .) ;
- 24 Pin Printer (LC24-200, ...) ;
- SJ48 Printer ;
- SJ144 Printer Star ;

Micronics, Saint-Quentin en Yvelines
En France, les imprimantes Citizen sont distribuées par Omnilogic France. Cette société fournie pour les imprimantes Citizen *120D+, Swift 9(X), Swift 24[elX], 224, 124, Swift 200/240/240C* un driver Amiga (*Print manager* qui devait être *Turbo print professional* à l'origine ?) au prix d'environ 100 francs HT. Ce gestionnaire d'impression compatible avec toutes les versions de l'OS permet d'atténuer les effets de lignes blanches entre les bandes d'impression , il reste transparent pour toutes les applications, permet le redimensionnement de la zone d'impression, et la correction des couleurs (nous le verrons en détail le mois prochain).
Citizen/Print Manager, Paris.
En théorie, les revendeurs devraient tous tenir à la disposition des clients les dernières versions de ces drivers d'imprimantes, et recevoir leurs mises à jour. Il est donc conseillé aux professionnels de contacter directement les constructeurs d'imprimantes pour obtenir les drivers Amiga, et de transmettre les demandes aux constructeurs pour favoriser le développement de drivers pour l'Amiga lorsqu'il n'en existe pas encore pour un nouveau modèle.

Les gestionnaires d'impression

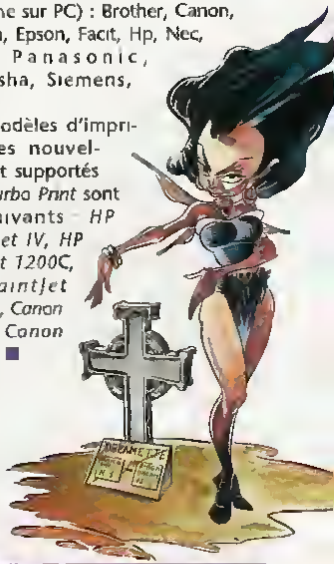
Le gestionnaire d'impression standard du Workbench utilisé par la plupart des applications reste le moins bon compromis dans le choix d'un gestionnaire d'impression. Ainsi le programme *Deluxe paint* restitue très mal les dégradés de couleurs car il utilise les préférences d'impression et les drivers du Workbench fournis en standard sur les disquettes du système d'exploitation de la machine.

Studio

Studio est un programme remplaçant le gestionnaire d'impression graphique des Préférences du Workbench ; il permet de régler des paramètres comme la taille de l'image, le mode de dithering, la balance des couleurs, etc. Ce logiciel est entièrement paramétrable à la souris. La version 2.0 du logiciel d'impression *Universel studio* sortira fin janvier, et regroupera la compilation de tous les drivers commerciaux les plus récents de Wolf Faust pour la plupart des imprimantes du marché (voir la liste impressionnante des drivers d'imprimantes sur la disquette Amiga Dream n° 3).

Turbo Print Professionol

C'est un autre gestionnaire d'impression commercial qui supporte presque tous les types d'imprimantes , le point fort du programme est sa facilité d'utilisation et de configuration, et sa fonction PrintScreen (comme sur PC) : Brother, Canon, Citizen, Epson, Facit, Hp, Nec, Oki, Panasonic, Seikosha, Siemens, Star.
Les modèles d'imprimantes nouvellement supportés par *Turbo Print* sont les suivants : *HP LaserJet IV, HP DeskJet 1200C, HP PaintJet 300XL, Canon BJ10, Canon BJ200* ■



Le mois prochain, nous continuerons ce dossier inachevé avec d'autres tests (il reste des constructeurs) et une description détaillée des divers gestionnaires d'impression.

Système B

CHARLES ANCÉ

Comment sauvegarder toutes les données de votre disque dur ou vos multiples disquettes sur un seul support ? Lypens Software Productions vous propose une solution de sauvegarde sur bonde magnetique video grâce au Video backup system

Il s'agit d'un système de transfert de donnees vers un magnétoscope à partir du port série de l'Amiga. La mise en oeuvre de *Vbs* s'effectue sans trop de difficultés et ne necessite aucune extension de mémoire. *Vbs* fonctionne sur tous les Amiga (500 a 3000), mais n'est pas utilisable avec les machines pourvues du chipset AGA (1200, 4000). Cet equipement se presente sous la forme d'un boîtier contenant : les câbles necessaires aux liaisons, un logiciel, un manuel d'utilisation. Après un rapide coup d'oeil sur la notice j'ai donc relier mon Amiga 3000 a un magnétoscope de salon JVC (série HR-J200MS). Pour que ça marche, il convient de connecter correctement les câbles, du port serie vers le moniteur et du magnetoscope vers le port série. Le transfert des données s'effectue par un simple câble cynch, de la sortie vidéo composite de l'Amiga vers le magnétoscope (voir croquis ci contre). J'aurai préfere une prise péritel plutôt qu'un câble cynch pour assurer ces liaisons, tous les magnétoscopes n'etant pas pourvus d'entrées et sorties vidéo par fiches cynch. Ces connexions faites, il ne vous reste plus qu'a placer une cassette dans votre magnétoscope en ayant pris le soin au prealable de selectionner la fonction vidéo "aux". Dès lors le transfert de vos fichiers peut commencer. L'utilisation du logiciel ne pose pas de problèmes, dès le double-clic sur l'icône *Vbs* le "Vbs main screen" appparaît, il suffit de selectionner à la souris ce que nous voulons sauvegarder ("floppy backup" ou "file system backup"), ou récupérer ("floppy restore" "file system restore"), le nom des fichiers selectionnés s'inscrivant dans une fenêtre à droite du menu.

Enregistrement des données

Pour démarrer l'enregistrement il suffit de cliquer le bouton gauche de la souris sur la case indiquant la "backup operation" souhaitée. Appuyez sur la touche "record" de votre magnetoscope. L'ecran devient noir puis laisse apparaître pour une durée de cinq secondes un "visual header" indiquant le nom de votre enregistrement, la date et la source. Pendant le transfert des donnees, l'écran est balayé verticalement par de tres jolies et monotones lignes blanches et noires. Il est recommande de bien repérer sur le compteur du magnétoscope (heures, minutes, secondes) l'emplacement de vos enregistrements. Si vous désirez extraire un document d'une cassette de trois heures cette notation vous sera utile.

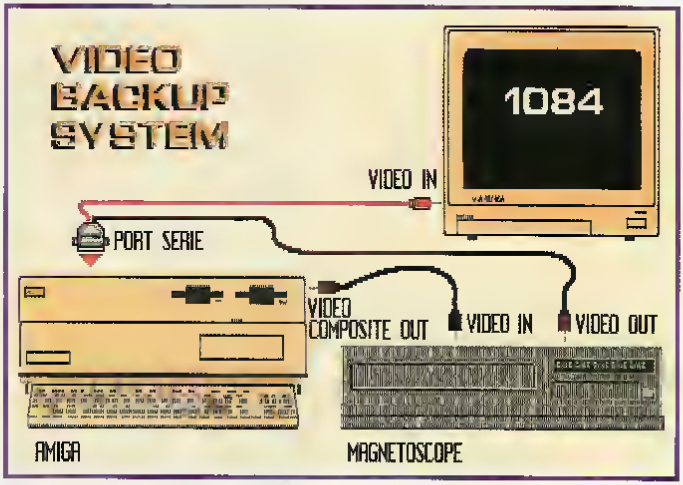
Lors de mes tests j'ai constate qu'une disquette était transférée sur trois minutes de bande magnétique, ce qui nous donne une bibliotheque de soixante disquettes par bande de trois heures, si mes calculs sont justes. La documentation (en anglais pour le moment) indique pour sa part la possibilité de transferer une centaine de disquettes sur une bande de quatre heures. Je n'ai pas encore eu le temps de le faire. Je pense qu'il doit etre possible d'augmenter encore la capacite de stockage en plaçant les bandes en mode longue durée, j'essaierai.

Le retour des données

La restitution des données du magnetoscope vers l'Amiga procède de la même logique. Sélection à la souris du type de retour souhaité (sur disque ou dans un fichier), puis un requester apparaît vous invitant a indiquer le nom du fichier à rechercher sur la bande magnétique, le mien etait baptisé du nom original de "test", il m'a suffit de taper "test" et d'appuyer sur la touche "play" du magnetoscope, la bande étant placée en lecture un peu avant le "visual header".

Aussitot la lecture de cette en-tête, j'eus le plaisir de revoir les jolies et monotones bandes noires et blanches qui indiquaient le report instantane sur une disquette de mon fichier "test".

Il s'agit la d'un outil de sauvegarde très intéressant. Il est vrai que la sauvegarde sur disquette est plus chère, mais plus fiable, le mieux serait de sauvegarder sous deux formes : disquettes pour ce qui est essentiel et bandes magnétiques pour tout ce qu'on refuse a jeter. *Video backup system*, environ 550 francs, est distribué par Cuda (Paris). ■



DREAM TOP

La peinture pou

FRED BOURBON

La société Adept development qui édite également Painter 3D nous propose son nouveau logiciel de création Personal paint, un nom anglo saxon pour un programme qui parle trois langues dès la naissance : français, anglais et allemand. Cet outil s'adresse au plus grand nombre car il coûte a peine plus cher qu'un logiciel de jeu !

L'unique condition d'utilisation de *Personal paint* est de posséder un méga-octet de mémoire dans son Amiga quelque soit son millesime ou sa référence. Ceci nous indique la qualité de la programmation de ce logiciel. Bien sûr et comme d'habitude, les performances d'affichage et de rapidité seront liées aux possibilités de votre ordinateur, qui peut le plus peut le moins. La figure 2 vous montre un dessin en 16 couleurs passé à la loupe.... jugez vous-même ses performances déjà appréciables, même si vous n'avez pas une configuration AGA. Il convient de noter par contre que le HAM n'est pas gére, ce qui est fort dommage lorsqu'on ne possède pas 256 couleurs simultanées.

Dans le luxueux conditionnement en papier glacé, se trouve un manuel complet tout en français. Il ne s'agit pas d'une traduction approximative, bien au contraire, toutes les fonctions sont simplement et parfaitement décrites. L'interface utilisateur, elle aussi, parle notre belle langue mais si vous recevez Goethe ou Shakespeare, un ou deux clics de souris suffisent pour tout traduire dans leurs langues maternelles ! La je dis bravo et bien des éditeurs devraient en prendre de la graine.

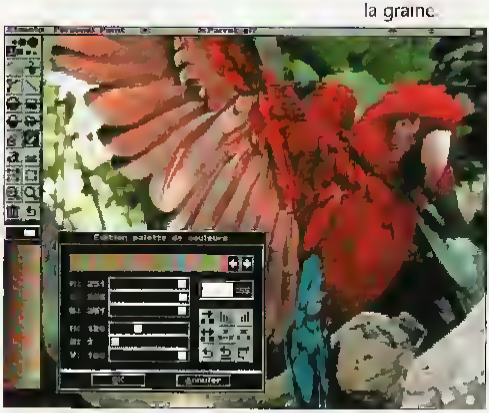


Figure 1 : une interface utilisateur claire et en français

Toujours dans un esprit d'ouverture, *Ppaint* propose différents formats de chargement et de sauvegarde d'images, outre le format IFF qui est le standard Amiga, il est possible de lire ou d'écrire directement vos images au format GIF qui est un format compressé d'image qui économise énormément de place sur les disquettes ou disques durs, ou encore au format PCX directement exploitable sur machine PC. Quelque soit le nombre de couleurs utilisées, le programme effectuera un choix de palette parmi 16 millions de couleurs optimisant ainsi la qualité de votre dessin.

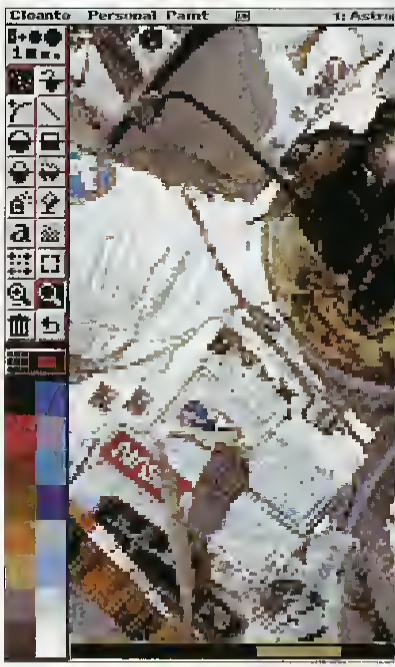


Figure 2 : 16 couleu

Pour changer un peu, le menu des outils de dessin est disposé verticalement à gauche de l'écran de travail (l'interface du prochain programme de dessin à paraître sera sûrement horizontale et en haut !). Tous les outils classiques de la palette graphique sont présents, la convivialité est de mise, avec le bouton gauche de la souris "j'utilise", avec le bouton droit "je parametre" (voir figure1).

Découvrons maintenant les "plus" de cette palette : jusqu'à neuf brosses peuvent etre stockées simultanément et accessibles par numero ; la fonction courbe de Bezier (vous savez : quatres points définissent très

r tous

Passez à la loupe

précisément le chemin à suivre par le pixel), la brosse sélectionnable par un lasso, la loupe très rapide et astucieuse qui se présente comme une fenêtre du Workbench avec des ascenseurs verticaux et horizontaux (voir figure 2), l'incrustation de texte, unique en son genre car lorsque vous tapez du texte vous bénéficiez d'un véritable éditeur sur plusieurs lignes "façon traitement de textes", et surtout un gadget d'apparence anodine qui permet le traitement d'images et de brosses pour obtenir des effets plus que spéciaux.

Le dessin personnel

Habituellement les programmes de dessin font aussi l'animation, *Ppaint* ne suit pas cette règle mais associe le dessin et la retouche au traitement d'image qui était jusqu'alors l'apanage de logiciels comme *Image fx* ou *Art Department pro*.

Le moment est venu de vous parler d'effets spéciaux, et, pour cela quelques explications sont nécessaires : la seule chose que fait un ordinateur c'est le calcul, ainsi il est possible de lui demander que chaque pixel influe sur ses voisins en fonction de sa couleur ou de sa brillance, cela s'appelle la convolution (voir ci-dessous). Ne soyez pas effrayés, pour utiliser *Ppaint*, point n'est besoin d'être agrégé de math, car beaucoup d'effets spéciaux sont pré-programmés et vous permettent de transformer une digitalisation en bas-relief ou en peinture à l'eau d'un mouvement de souris. Les convolutions sont paramétrables librement, malheureusement la sauvegarde de ces paramètres n'a pas été prévue.

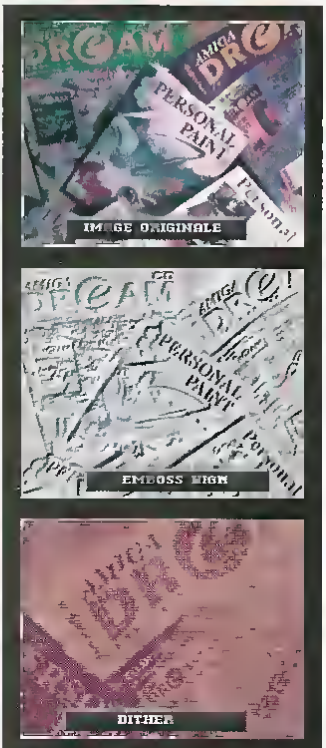
Ce n'est pas un hasard si ce logiciel s'appelle *Personal paint*, car tout est paramétrable. Une astuce simple permet d'associer aux clics de la souris un bip sonore, dont la tonalité modulable, retentit dès qu'une fonction est activée. De la même façon, les opérations impossibles ou les messages d'erreur peuvent être signalés par une sonorité différente.

Le redimensionnement d'images aussi bien en taille qu'en nombre de couleurs peut se faire soit de manière simple, soit associé à l'un de ces fameux algorithmes de traitement dont nous parlions à l'instant. Le module d'impression gère à la fois l'imprimante à aiguilles classique, mais aussi les imprimantes fonctionnant au format post script.

Une option bien pratique aussi pour les possesseurs de disques durs permet de définir un chemin d'accès prioritaire pour les dessins ou pour les brosses, en sauvegarde ou en chargement.

Le dessin accessible à tous

Ce logiciel vous permet, outre la création graphique, des effets spéciaux très spectaculaires qui n'étaient accessibles auparavant qu'aux professionnels pouvant se permettre d'acquérir des outils très coûteux. Les quelques faiblesses dans le confort d'utilisation de ce soft sont vite oubliées compte tenu de l'incomparable rapport qualité/prix de *Ppaint*. Vous ne pourrez plus vous défiler quand il s'agira de jouer à *Dessiner c'est gagner* ! ■



Les effets spéciaux sont un atout majeur de Ppaint

Personal Paint

En hausse

- ▲ *Un programme qui allie palette graphique et effets spéciaux*
- ▲ *Des algorithmes de traitement d'images identiques à ceux des logiciels professionnels*
- ▲ *Un logiciel en français, sans souci de traduction*
- ▲ *Un prix d'achat inférieur à 500 F*

En baisse

- ▼ *Pas d'affichage en mode HAM*
- ▼ *Pas d'animation.*
- ▼ *Quelques manques dans les outils graphiques (effets de transparence des brosses, peu d'options de remplissage dégradé).*

DREAM TOP

Esprit des couleurs es

FRED BOURBON

La société GVP est l'un des leaders des cartes d'extension pour Amiga. Leur nouveau produit, la Spectrum EGS distribuée par CIS, est une carte graphique, c'est à dire qu'elle s'enfiche complètement à l'intérieur des ordinateurs haut de gamme Amiga sur le connecteur Zorro II ou Zorro III, ce dernier doublant sa rapidité. Pour l'exploiter, la configuration minimale suivante est requise : Workbench 2.04 ou supérieur, un disque dur et deux mégas de mémoire. La carte porte elle même 1 ou 2 mégas pour économiser la mémoire de votre machine. Elle exploite l'environnement EGS encore assez peu répandu mais d'un très grand confort.

Figure 1

Enhanced Graphics System : à vos souhaits !

L'Enhanced Graphics System (EGS) est une nouvelle conception de l'interface utilisateur beaucoup plus intuitive que le simple Workbench (voir figure 1). En effet, les applications sont ouvertes dans des fenêtres contenues dans un même écran. Pour le programme de dessin fourni avec et sur lequel nous reviendrons, une fenêtre contenant les outils gère toutes les images présentes chacune dans leur propre fenêtre, redimensionnables et déplaçables aussi vite que sous Workbench, mais dans le cas présent, en 16 millions de couleurs (voir figure 2), je prends une brosse dans la fenêtre du haut et je l'incruste dans celle du bas. Il semble impossible de faire plus convivial pour exploiter l'Amiga au maximum de ses possibilités. Peu de programmes utilisent l'EGS mais ses qualités encouragent le développement, citons par exemple *Cinemorph* (disponible sur la disquette Amiga Dream de ce numéro) qui fonctionne déjà et *Image FX* EGS qui devrait arriver prochainement.

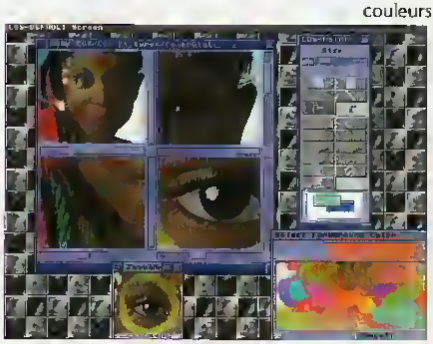


Figure 3

Des couleurs branchées...

Aucun problème pour installer la carte, car elle possède sa propre sortie moniteur. Vous pouvez donc laisser votre écran à sa place pour en brancher un second sur la *Spectrum*. Si vous n'avez qu'un seul moniteur, un petit cable fourni récupère le signal standard pour le faire cohabiter sur la sortie de la carte. Mais quel genre de moniteur ? Eh bien à peu près tous ! De la sortie RGB qui autorise l'exploitation en vidéo à la sortie multisynchrone qui offre le meilleur confort visuel. En fait les résolutions sont paramétrables de 320x200 à 1600x1280. Les illustrations qui accompagnent ce test sont en 640x480 (VGA pour les intimes). Les notices sont en anglais mais très clairement rédigées. Une fois le tournevis rangé et le logiciel installé automatiquement sur le disque dur, il ne reste plus qu'à cliquer sur le petit mammifère rongeur, la souris.

Des couleurs par millions

Si vous avez eu la chance d'utiliser un aérographe sur une carte graphique digne de ce nom, vous comprendrez l'intérêt de disposer de 16,7 millions de couleurs : un nuage d'une telle

-tu là ?

finesse qu'il est impossible de deviner, à moins d'un fort grossissement, qu'il est composé de pixels. De même, la retouche photographique ne supporte pas les traditionnels conflits de couleurs du pauvre HAM. Avec la carte *Spectrum* vous avez une haute résolution et une si grande boîte de crayons de couleurs que votre œil ne fait pas la différence entre deux teintes voisines ! Autant dire une qualité parfaite. La carte est livrée avec quelques utilitaires et logiciels comme un traceur de courbes 3D, un *Tetris*, de nombreux économiseurs d'écrans, un éditeur de pointeurs (voir illustrations). Mais surtout *EGSPaint* un programme de dessin et de retouche d'images. Il est classique et complet, il propose des fonctions propres à l'EGS comme le montre la figure 3 où une fenêtre est divisée en quatre pour travailler sur différentes zones indépendantes d'une même image.

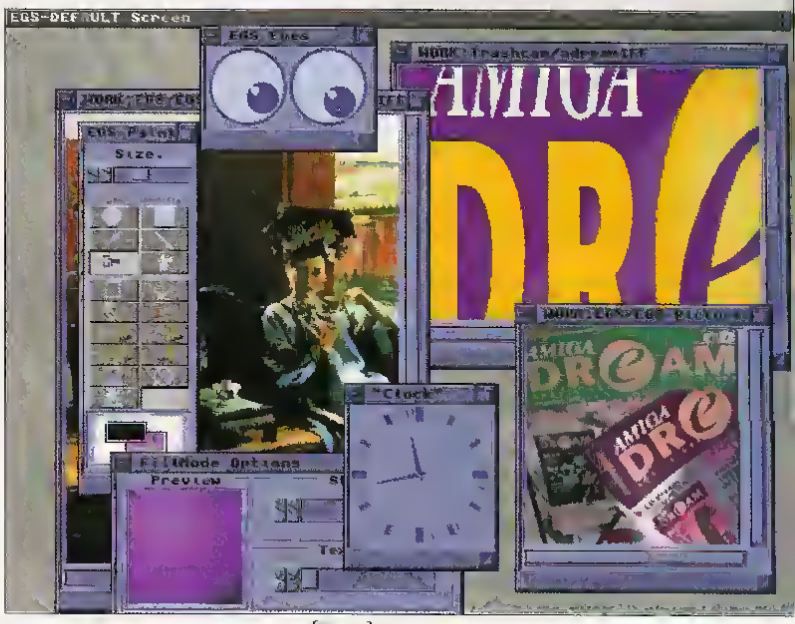


Figure 2

La carte *Spectrum* s'adresse aussi bien aux professionnels par ses performances qu'aux "hobbyistes" par son prix (environ 3 700 francs en 1Mo et 4 500 francs en 2Mo). ■

GELAIN INFORMATIQUE

A LYON:

Le spécialiste AMIGA depuis 1987

TOUTE LA GAMME AMIGA:
CD32 - 1200 - 4000
Périphériques - Extensions - Logiciels

Pour tout achat de plus de 500 F, nous offrons aux lecteurs d'AMIGA DREAM une montre à quartz à aiguilles, avec bracelet cuir (voir rubrique Bons Plans)

Genlocks Digitaliseurs Cartes graphiques	
Genlock GVP G Lock PAL/YC	3 390 F
Carte GVP VISION 24	nous consulter
Carte GVP Spectrum 1 Mo	3 690 F
Carte GVP Spectrum 2 Mo	4 490 F
Carte PICASSO II 2Mo	2 590 F
DCTV	1 990 F
DCTV + module RVB	3 390 F
(version AMIGA 4000, ajouter 300 F)	
VLab PAL externe	3 490 F
VLab PAL/YC carte interne	3 990 F
3D Tirage Graphisme - Multimedia	
Scala HVT	690 F
Scala Multimedia MM211	1 990 F
Scala Multimédia MM300	2 990 F
Broadcast Titler SHR	1 490 F
Montage 24	3 546 F
Caligari 24	1 590 F
Real 3D Classic	990 F
Real 3D V 2	3 990 F
Deluxe Paint 4 AGA	890 F
Brilliance	1 690 F
Image Finder	690 F
Morph Plus	1 690 F
Cinemorph	590 F
Image FX + Cinemorph	1 990 F
The Art Departement Pro 2	1 590 F
Video Director	1 590 F
Musique	
Deluxe Music 2 0	790 F
Interface MIDI	229 F
Digital Sound Studio	590 F
Digital Sound Studio 8+	990 F
Utilitaires Bureautique PAO	
Directory Opus 4 0	690 F
Compte cheque	259 F
HyperCache Pro	340 F
Praxitel + câble minitel	450 F
Final Copy	890 F
Page Setter 3	690 F
Professional Page 4	1 490 F
SAS Lattice C	3 200 F
Devpac 3 assembleur	840 F
High Speed Pascal	1 690 F
Hisoft Basic Pro	1 200 F
Extensions	
Lecteur de CD ROM pour A1200	1 990 F
Lecteur de CD-ROM pour A4000	2 490 F
GVP A1230 40 MHz+68882+4Mo	5 190 F
Carte PCMCIA 2 Mo	999 F
Carte PCMCIA 2 Mo Static	2 499 F
Scanner A4 coul EPSON GT6500	9 990 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE.
Commandez sur papier libre par téléphone ou par télécopie. Frais de port Forfait de 45 F pour les logiciels de 100 F pour les matériels. Paiement par chèque ou carte bleue. Ajoutez 27 F pour un paiement contre-remboursement

GELAIN - 22 avenue de Save - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Fax 72.74.18.79 AD

Incroyable mais vrai !

VIDEO FORCE

Spécialiste Amiga et vidéo à Lille

Amiga 1200
+ Disque dur 130 Mo
+ 10 Mo de DP
Avec en cadeau
un vélo mountain bike 18 vitesses.

4990 F

Operation cadeau valable également
pour d'autres configurations
N'hésitez pas à nous contacter
pour intégration de disque dur
Video Force - 4 rue Puebla, 59800 Lille,
tél : (16) 20.12.94.04, fax (16) 20.12.94.06

Bon de commande

Oui, j'accepte l'offre Video Force comprenant un Amiga 1200, un disque dur de 130 Mo et un mountain bike (port en sus)
Nom :
Adresse :

Je joins mon règlement de 4990 FF par ❑ chèque ❑ CCP
à l'ordre de Video Force, 4, rue Puebla 59800 Lille

Parmi tous les modes de distribution de programmes en "...ware" (freeware, giftware, spotsware, tupperware, etc.), le shareware est de plus en plus répandu. Son principe repose sur la confiance entre l'auteur d'un programme et l'utilisateur : ce dernier s'engage à envoyer une somme d'argent (généralement faible) à l'auteur après une période d'essai du logiciel.

"A.S.C." le shareware compensé Amos !

FRANÇOIS LIONET, CRÉATEUR D'AMOS

Ce systeme fonctionne parfaitement dans les pays civilisés : USA, Europe du Nord. Dans certains pays sous-développés comme la France, les auteurs attendent en vain la contribution des utilisateurs. C'est pourquoi le shareware compensé est né dans notre beau pays : les logiciels sont dupliqués exclusivement par certains distributeurs et vendus un peu plus chers : la difference entre le prix de la disquette et le prix de vente va directement dans la poche de l'auteur, qui est ainsi assuré de toucher un peu d'argent. Tout ça pour vous dire qu'une collection de shareware compensé dédiée a l'Amos existe depuis quelques mois. Elle est encore toute petite (sept titres seulement) mais tres prometteuse. Sept titres, juste ce qu'il faut pour remplir nos deux pages !

• **ASC 001 :** mise a jour *Amos 1.36* en français.

• **ASC 002 :** mise à jour *Amos Compiler 1.36*.

• **ASC 003 :** mise a jour *AmosPro 1.12*.

Je ne vais pas m'etendre sur ces trois premiers titres qui contiennent les mises à jour de l'*Amos* et *AmosPro*, traduites en français. Les droits supplémentaires du shareware vont remplir les caisses du Klub Amos France. Notez cependant que le Klub n'est pas le seul à proposer des mises à jour en français, Pierre Philippe Launay propose sa propre traduction à un prix équivalent (voir adresse en fin d'article). Les versions anglaises de ces mises à jour sont quant a elles, entièrement dans le domaine public.

ASC 004 : Conjugue v1.2

Cette disquette est la première des trois écrites par Yann Pennaneach, et contient un programme de conjugaison capable de conjuguer n'importe quel verbe de la langue française a tous les temps et tous les modes. Et en plus c'est vrai ! Il conjugue tout et même les verbes n'existant pas encore. Le verbe "amosser" nous donne a l'imparfait du subjonctif : "que nous amossassions", "qu'ils amossassent".

Que nous amgadreamassions !

Le programme fonctionne à partir de la terminaison des verbes : en comparant les dernières lettres du mot à plus de 150 terminaisons possibles, l'auteur parvient à trouver la conjugaison correcte. Malgre mes efforts, je n'ai pas réussi a le mettre en défaut. L'interface est très soignée, le programme est installable sur disque dur et l'on peut sortir les conjugaisons sur l'imprimante. En conclusion, je puis dire : "Que vous conjugassiez certes, mais avec *Conjugue v1.2* !"

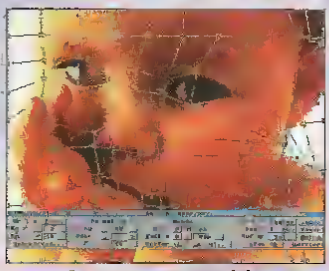
ASC 005 : Cave v3.1 - Liste v3.1

Encore une disquette signée Yann Pennaneach, qui contient deux programmes. Le premier permet de gérer sa cave à vin et interessera certainement les amateurs. Le programme stocke la région, le type, l'année, le nombre, le volume et le prix des bouteilles. Vous pouvez obtenir le prix global de votre cave, trier les crus par terroir, et même connaître les meilleures bouteilles à boire en fonction de leur vieillissement.

Le deuxieme programme, *Liste* est un petit gestionnaire de fichiers, dérivé du premier. Je n'ai pas grand chose a reprocher à ces deux programmes, installables sur disque dur et dont l'interface est egalement très soignee.

ASC 006 : AMorph v1.1

La veritable vedette de cette collection, est encore signée Yann Pennaneach. Vous avez bien lu, il s'agit d'un programme de "morphing" entièrement réalisé en *AmosPro* compilé. Son principe est très simple : une grille recouvre l'image source et l'image destination.



L'image source est un bébé

Chaque case de la première grille correspond à une case de la deuxième - il suffit simplement de dessiner à la souris la corrélation entre les deux grilles (par exemple - une

L'image destination est un lion

case entoure un oeil dans les deux images, voir illustration), de spécifier le nombre de pas entre les deux images et d'aller boire un café en laissant le programme travailler. Un deuxième mode de fonctionnement permet de déformer une seule image à l'aide de la grille. Vous obtenez à la fin un certain nombre d'images intermédiaires que vous pourrez convertir en une animation IFF. En un mot, ce programme est un must - simple à utiliser, performant, installable sur disque dur. Pour 30 francs que demander de plus ?

ASC 007 :
Giga Bank Maker v1.42

Grâce à cet utilitaire, vous pourrez regrouper toutes vos banques mémoire en une seule énorme banque, compactée celle-ci avec *Powerpacker* et la sauver sur disquette. Un grand choc vous attend lors de l'utilisation de ce programme, écrit en *AmosPro*, possède une interface sous intuition !

Une giga banque est définie à l'aide d'un script qui décrit son contenu. De nombreux outils pour afficher les sprites, voir des images contenues dans des banques - sont disponibles et utilisent les écrans *Amos* lorsqu'il le faut. Tous les sources sont fournis. Inutile de préciser alors que ce programme est une véritable mine de routines à inspecter : comment ouvrir et gérer des écrans intuition avec *Amos*. L'utilitaire lui-même peut se révéler très utile pour les créateurs de démos qui manipulent de gros fichiers graphiques.

ASC 008 : peut-être vous ?

Vous aussi vous pouvez voir vos programmes publiés dans cette collection et ainsi arrondir vos fins de mois. C'est très simple, il suffit :

- d'avoir réalisé un programme intéressant et de bonne qualité,
- de l'avoir testé sur plusieurs machines, de l'avoir convenablement "debuggé",
- d'écrire une documentation complète en français,
- d'être prêt à répondre aux questions des utilisateurs.

Vous pensez remplir toutes ces conditions ? Envoyez vos programmes à l'adresse suivante :

KAF - Atn Denis Bernard
BP 133
18003 Bourges Cedex

Il s'agit bien du Klub Amos, qui est l'éditeur de la collection, mais vous pouvez parfaitement voir vos programmes publiés sans pour autant en faire partie. Attention, la sélection est rigoureuse (c'est la raison du petit nombre de disquettes !) ■

Le résultat est saisissant, c'est un lion qui suce son pouce

Bloc-notes

Autres mises à jour de l'Amos en français
ArtioDactyl - Pierre Philippe Launay
Résidence les Cottages
83, rue André Theuriet
63000 Clermont-Ferrand
Il faut noter que l'ami Pierre-Philippe propose également un service de support utilisateur ainsi que de nombreuses disquettes d'initiation à l'Amos (nous en reparlerons bientôt !)

La collection ASC est disponible chez Silicone-DP.

Vous avez déjà eu envie de communiquer avec l'au-delà... euh pardon, avec vos amis pour transmettre des programmes, des images, des textes, par le biais de votre ordinateur, mais vous ne saviez pas comment faire ? Rien de plus simple, voici comment.

Vous avez dit modem ?

FRANÇOIS PINAULT

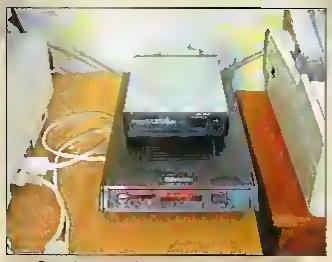
Le téléphone est un appareil qui convertit le son en un signal électrique capable d'être transmis jusqu'à un autre téléphone sur le réseau commuté où il sera de nouveau converti en signal acoustique. Le modem est un périphérique informatique qui permet à deux ordinateurs de communiquer entre eux par l'intermédiaire du reseau telephonique dit "commuté". L'appareil convertit les informations numériques reçues en série de l'ordinateur en un signal électrique et les transmet par modulation de frequence à l'autre modem. A l'autre bout de la ligne, le modem recevant ce signal fait l'opération inverse et restitue les données sous une forme numerique comprehensible par l'ordinateur. Dans le langage informatique, le mot "modem" signifie donc mod-uler/dem-oduler. Le plus souvent, le téléphone se branche sur le modem, et ils se partagent la ligne à tour de rôle (à l'utilisation, le modem est prioritaire sur le téléphone). Les domaines d'applications sont très vastes

• il peut s'agir d'un simple transfert de texte ou de programme avec un ami, aussi équipé d'un modem, par l'intermédiaire d'un programme de telematique (émulateur de terminal ANSI) ;

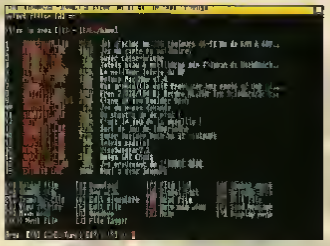
• certains jeux permettent une connexion par l'intermédiaire d'un modem sur une autre machine, pour permettre une partie à deux joueurs pour une confrontation virtuelle ;

• vous pouvez enfin vous connecter à un serveur télématique par lequel vous pourrez accéder aux milliers de logiciels gratuits du domaine public, a des conférences ou des messageries thématiques ; vous aurez la possibilité de demander une adresse personnelle pour envoyer et recevoir du courrier électronique dans le monde entier (en supposant que votre correspondant accède au même réseau que celui sur lequel vous êtes connecté) ;

• le modem peut servir de fax (dans ce cas il est annoncé comme modem-fax) avec un programme spécial comme *GPFax* ou *State-of-the-Art Fax SoftWare* (aussi appelé *TrapFax*)



Les deux modems de Bouncing ball



Telechargement de logiciels

Normes, standards et protocoles

La plupart des modems sont compatibles avec la norme Hayes, et supportent les commandes AT. Ensuite il ne faut pas confondre la vitesse de transfert entre l'ordinateur et le modem et la vitesse de connexion établie entre les deux modems (protocole physique), en effet la plupart des modems étant "bufferisés", le transfert entre l'ordinateur et le modem peut être plus rapide que la vitesse de connexion entre les modems ; de plus tous les modems haut de gamme peuvent utiliser des protocoles de compression internes qui accélerent la vitesse effective de

transfert des données. La vitesse de transfert effective se mesure en bit par seconde, alors que la vitesse de modulation de frequence (protocole physique) sur la ligne est exprimee en bauds. Voici les indications sur les termes techniques utilises par les constructeurs de modems pour décrire la vitesse et la compatibilite de leur produits. Sur Amiga, les modems internes doivent être spécialement developpes pour cette machine (les cartes modems internes pour PC ne fonctionnent pas dans les slots Zorro II/III de l'Amiga) , les modems externes pour PC qui sont livrés avec un câble série de la norme RS-232C (DB25) sont compatibles avec l'Amiga et se connectent très bien sur son port serie , ce n'est pas le cas des modems externes fabriques pour le Macintosh qui sont equipes d'une prise din serie (bien qu'il existe des adaptateurs serie). Les termes suivants ont été définis par le CCITT (The international consultive committee for telegraph and telephon, en d'autres termes c'est le comité international de définition des standards télématiques aux Etats-Unis). Vous choisirez votre modem suivant les caractéristiques pour lesquelles vous trouverez la description ci-dessous :

1) Vitesses de connexion (protocoles physiques) : c'est la vitesse établie entre les deux modems

V22 : 1 200 bauds
V22 bis : 2 400 bauds
V32 : 9 600 bauds
V32 bis : 14 400 bauds

USRobotics France propose desormais un modem beneficiant des derniers protocoles etablis : l'USR HST Courrier V32bis, V32 Terbo 21 600 ASL. Il supporte les commandes des logiciels de fax de Class 2.0 (la Class 2 seule n'est pas un standard).

V32 terbo : 19 200 (standard AT&T)
V32 terbo : 16 800 (standard USR)
V32 terbo ASL : 21 600 (entre modems USR)

Les protocoles en développement chez USR

VFast CLASS (Rockwell) : 28 800
VFast V34 (CCITT) : 28 800 qui autoriseront une vitesse de 115 200 bauds entre le modem et l'ordinateur !

2) Protocoles de transmission

a) Correction d'erreur :

MNP 2-4 & 10 : MNP 4 assure un tres bon niveau de communication, supporte aujourd'hui par la plupart des modems, alors que MNP 10 autorise le plus haut niveau de correction d'erreur dans le cas d'une très mauvaise qualité de ligne.

ou

V42 : correction d'erreur LAPM, MNP 4, MNP 3 ou MNP 2 (MNP 10 non supporté) ,

b) Compression de donnees :

MNP 5 : rapport de 2:1, ce mode peut s'ajouter a la correction d'erreur MNP2-4 ou 10 ,

ou

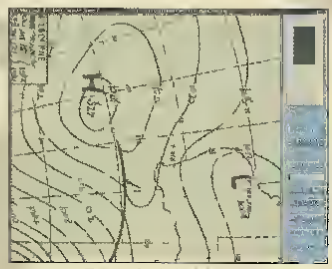
V42 bis : mode V42 + compression de donnees BTLZ de rapport 4:1.

c) Protocoles des modems fax

Group 3 : CCITT V27, V27ter & V29 (9 600 bauds) CCITT V17 (14 400 bauds) : ces modems peuvent envoyer et recevoir des fax, et ils supportent les commandes des logiciels de Class 1 ou 2 (et aujourd'hui 2.0).

d) Exemples pratiques

V22bis+MNP5 : 4 800 bps de transfert effectif avec une connexion a 2 400 bauds , V32+MNP5 = 19 200 bps de transfert effectif avec une connexion



Exemple de logiciel fax

Les logiciels à connaître

- *Trapfox de TrapDoor Development, Maximilian Hantsch, Matzleinsdorfer Platz 3-4/3/10, A-1050 Vienne, Autriche.*
- *Gpfax de GP Software, 21 Aloomba Rd, Ashgrove Brisbane, Australie 4060.*
- *Afox (DP) sur la disquette Fred Fish n° 619.*
- *Term (DP) sur les disquettes Fred Fish n° 831, 832 et 904.*

Il existe pour les modems Zyxel en plus des logiciels de fax, des logiciels de répondeur-enregistreur vocal : VoiXEL disponible en téléchargement sur Romses et Bouncing Ball (AREA 6) , ZYXVoice de ML Computer, Im Ring 29, 47445 Moers, Allemagne, tel : (19 49) 2841 42249.

L'ami Domaine Public N°1

Nouveautés Music-Disk & Megademos

CRAYON SHINCHAN/MELON DEZIGN (Trackmo)
LAMENESS TOOK ME/SCOOPEX (Trackmo)
GROOVY/LEMON (Trackmo)
EXTEMPORISED/DIGITAL (Music disk)
DEMO2/PARASITE (Demo)
SEVEN DAYS/DARKNESS (Demo)
SCAN IS LAME/SYNTEX (Slideshow A1200, superbe!)

O.R.I.O.N Diffusion

12 Frs/disk Port inclus!
(30 Frs/disk pour le Shareware)
1 Disk gratuit par tranche de 10

Réglement par chéque ou Mandat
Option envoi Colissimo 12 Frs
Option envoi en Recommandé 10 Frs
Option Contre Remboursement 50 Frs

Extrait du Catalogue

Antivirus
VIRUSZ 3.07
ANTICICLOVIR 2.0
VIRUS CHECKER 6.30

Base de donnees
AMIGABASE 1.31 Sqbd
BBASE III 1.4 Sqbd
SQLDB 27.3 Base SQl
VIDEOMAXE 4.12 Gestion de cassettes video
GENEALOGIST 3.04 Gestion de son arbre généalogique

Utilitaires de sauvegardes et de récuperations de fichiers
ABACKUP 4.01 Sauvegarde DD
BACKUP 3.88 (2 0+1 Sauvegarde DD
SOFTLOCK 1.02 Mot de passe sur DD
DISKSALV2 11.27 Reparateur de Disks
DISKTEST 2.10 Analyse l'intégrite de la surface des disks
AREST AURE2 03 Reparateur de Disks

Editeurs de musiques (Tracker)
PROTRACKER 3.00B
OCTAMED 2.0 8 canaux
QUADRACOMP 2.0

Special 1200/4000
KILL AGA 2.0 Coupe le mode AGA
WB KILL AGA Version Workbench
QUICKGRAB 1.0 Capture d'ecran IFF
AGA COLOR ICONS Icones le couleurs
DEGRADE + FAKE MEMORY Permet de passer du Kickstart 3.0 au 1.3 et hausse la 2M de Chip ou 512K de Chip et 1.5M de Fast.
ANIMAN 5.2 Reconnaissance vocale

Langages de Programmation
OBERON 3.0 Compilateur Oberon.
AMIGA PASCAL 1.0 Compilateur Pascal.
AMIGA E 2.1b Compilateur E
UNSW PROLOG 1.0 Compilateur Prolog
POWERLOGO 1.1 Compilateur Logo
FALSE 1.1 Compilateur False
GAMBIT COMPILERP 1.8 (2 Disks)
AmiK 2.71 Assembleur
OAKLISP (2 Disks) Compilateur LISP
FCQ 1.2 (2 Disks) Compilateur Pascal.
SCHEME2C (3 Disks) Compilateur LISP
DICE 2.06.21 Compilateur C
ACE 1.1 Compilateur Basic
ADAED 1.11.0a (2 Disks) Compilateur ADA
J 6.2 Compilateur J
ASPECT 2.0 (3 Disks) Compilateur Aspect.
TURBODEX 1.2: Compilateur DEX

Documentations diverses
ROM KERNAL 3ème édition (2 Disks)
AMANUAL 3ème edition (5 Disks)
JPEG FAQ 16/05/93 Pour connaitre le format JPEG
A1200 HACK. Comment installer un disk Dur 3 1/2 dans un 1200
IBM KEYBOARD INTERFACE Comment installer un clavier PC
MAC FLOPPY PCB 1.01 Plan pour connecter un drive Mac

SELECTION SHAREWARE - 30 Frs/disk
- AMOS UPDATE 1.36 Vf
- AMOS UPDATE COMPILER 1.36 Vf
- AMOS PRO UPDATE 1.12 Vf (Version 2.0 non Dp!)
- DOMPUB & CO #6 (Le magazine du DP)

LES DERNIERS MODULES TRACKER!

Les modules de toutes les dernieres productions en Trackmo, music-disk, slideshow, mag, utilisables sur Protracker, Octamed et autres, sont disponibles ! Nous consulter.

COLLECTIONS DISPONIBLES

FISH 1 - 960 et plus	SCOPE 1 - 220
CAM 600 - 830 et plus	ASSASSINS GAMES 1 - 100
AMOS PDL 1 - 359	TSWF 1 - 28 et plus
DPAT 1 - 46 et plus	17Bit Software 1 - 2770 et plus

MEGADEMOS, MUSIC-DISK, SLIDESHOWS, ANIM PORNO ROTIQUES...
Mais aussi des Modules, Samples, Fontes Adobe & CompuGraphics, icônes...

Constellation V4.2 Rev 11.0
"La Bible du chercheur de Dp"

Découvrez le plus convivial des catalogues de Dp contenant plus de 5000 disks répertoriés dans une véritable base de données. Une multitude d'options telles que le tri par codes, par auteurs, par logiciels; multi-recherche, impression, hypertexte, commentaires... Compatible sur TOUS les Amigas !

Catalogue complet sur 3 disks : 20Frs

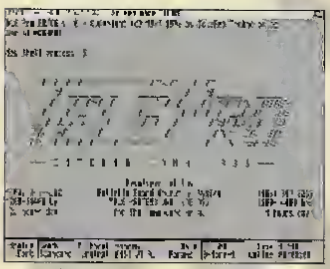
O.R.I.O.N *Diffusion*
(Association Loi 1901)
BP 299 - 61008 ALENCON Cédex

Exemple de logiciel fax

à 9 600 bauds , V32bis+MNP5 = 38 400 bps de transfert effectif avec une connexion à 14 400 bauds (sans correction d'erreurs !) , V32+V42bis = 38 400 bps de transfert effectif avec une connexion à 9 600 bauds , V32bis+V42bis = 57 600 bps de transfert effectif avec une connexion à 14 400 bauds (avec correction d'erreur MNP 2-4 & LAPM) , V32bis + MNP2-4/10 + MNP 5

L'utilisation du protocole de compression de données est uniquement possible avec l'utilisation de la correction d'erreur. Le contraire n'est pas vrai. Le mois prochain nous vous présenterons la liste des modems disponibles en France.

Glossaire



Emulateur de terminal du DP

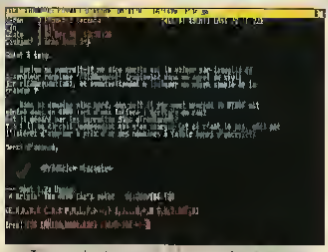
MNP : Microcom networking protocol, protocole de communication assurant la correction des erreurs de transmission (MNP 2-4, MNP 10), ou la compression de données (MNP 5).

Correction d'erreurs : le modem découpe le flot d'informations reçues de l'ordinateur en blocs de données, et calcule le "checksum" du bloc correspondant à la somme des valeurs des octets contenus dans chaque bloc , le bloc est transmis avec son checksum , le checksum du bloc est recalculé à l'arrivée par l'autre modem, et il est comparé avec le checksum annoncé. Si les nombres sont différents, le bloc a été mal transmis, donc il sera renvoyé de nouveau (c'est le plus souvent un probleme de qualité de ligne). Ce procédé diminue un peu la vitesse de transfert effective, mais assure la sécurité des informations transmises (ce qui reste préférable en informatique).

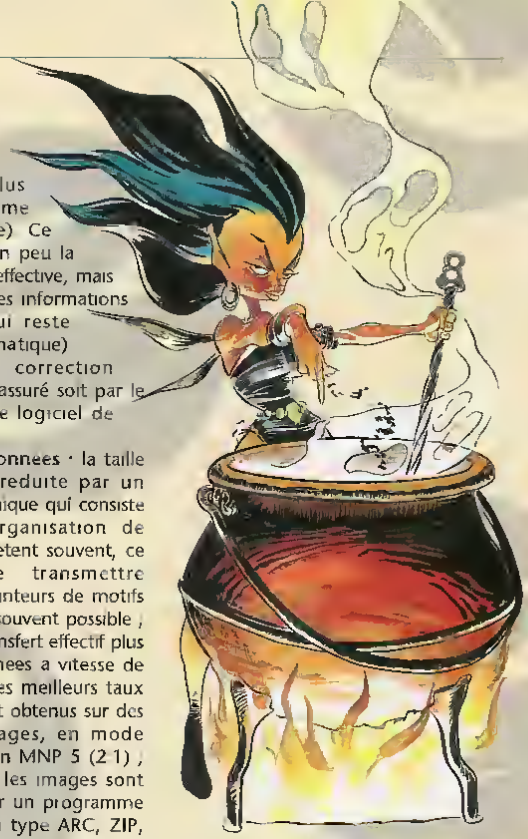
Un protocole de correction d'erreurs peut être assuré soit par le modem, soit par le logiciel de communication.

Compression de données : la taille des données est reduite par un traitement algorithmique qui consiste à trouver une organisation de données qui se répètent souvent, ce qui permet de transmettre uniquement des pointeurs de motifs de données le plus souvent possible ; ceci aboutit à un transfert effectif plus important des données a vitesse de connexion égale. Les meilleurs taux de compression sont obtenus sur des textes ou des images, en mode V42bis (4:1), puis en MNP 5 (2:1) ; mais si le texte ou les images sont déjà compressés par un programme de compression du type ARC, ZIP, LZH, LHA... vous n'allez quasiment pas diminuer la taille des données, et vous risquez de perdre en vitesse de transmission. En V42bis, les modems sont capables de reconnaître sur le moment qu'un fichier à transmettre est déjà compressé, et ils n'utilisent pas de protocole de compression sur ces données.

Contrôle du transfert des données ordinateur-modem : Handshaking. Il s'agit d'un protocole qui permet une vitesse de communication différente entre ordinateur-modem, et modem-modem , le modem doit être "bufferisé", votre câble et le programme de télécommunication doivent supporter le protocole de contrôle hardware RTS/CTS, sinon il faudra utiliser le protocole de contrôle logiciel appelé XON/XOFF qui est



Exemple d'un fichier sur le serveur



plus lent et moins sûr.

DTE (Data terminal equipment) : c'est l'ordinateur avec son programme d'émulateur de terminal.

DCE (Data communication equipment) : c'est le modem.

Mes salutations et mes remerciements à Gilles Bourdin (El Bandito national), Franck Arnaud (SysOpde Linn), Eric Delord (SysOp de RAMSES), et au magazine *Amiga News* sans qui le développement du réseau telematique Amiga français serait toujours inexistant ou inconnu du public.

BBS Amiga en France

- *RAMSES : SysOp Eric Delord*
  ligne 1 : (33 1) 60 03 70 15 (privé)
  ligne 2 : (33 1) 60 03 77 13 (public 14 400)
  ligne 3 : (33 1) 60 03 77 16 (public 2 400)
- *BOUNCING BALL BBS : SysOp FFP*
  ligne 1 : (33 1) 39 51 90 71 (public 14 400)
- *LINN (Atari diffusant des conférences FidoNet Amiga) SysOp Franck Arnaud*
  ligne 1 . (33 1) 49 65 05 42
- *Eiffel Tower : SysOp P'tit Louis*
  ligne 1 : (33 1) 49 63 04 39
- *DREAMLAND : SysOp Gelfling*
  ligne 1 : (33) 32 39 79 23

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE

CAM - FISH - DPAT - FDS - TSIWF - AMOS-DP - Shareware-Compensé

CLIP - UGA SOFTWARE - ASI GAMES & UTILS et autres...

Sélection des incontournables !!!

[illegible]

Ref.	Nom	Description
UTILITAIRES DIVERS...		
CAM778	DiskSalv II v11.27	Pour récupérer efficacement vos fichiers endommagés ou effacés (2.x/3.x)
CAM782a	MagicWB	Pour avoir de superbes icônes et de superbes pattern sur votre WB (2.x/3.x)
CAM787	Terminus v2.0a	Excellent emulateur de terminal [illegible] (+ modem)
CAM783a	MKick v1.3	Permet de charger le KS2.04 / [illegible] dans votre A500/2000 [illegible] 1.2 / 1.3
CAM788	SysInfo v3.22	[illegible] de votre Amiga avec d'autres
CAM806a	ABackup v4.1	Utilitaire en Français qui permet de faire une sauvegarde du disque dur
CAM809a	PowerCache 37.64	Permet d'installer un cache pour augmenter les performances du système (2.x/3.x)
FF872	ToolManager v2.1	Un [illegible] pour workbench 2.x ou 3.x [illegible]
FF873	ToolManager v2.1	(deuxième partie) [illegible] Disque dur indispensable !
FF910	IconEditor v4Demo	Superbe éditeur d'icônes jusqu'à 640*256 et compatible AGA (2.x/3.x)
FF907	VirusZ v3.07	Reconnait +200 virus de boot et 115 virus fichiers
FF913	VirusChecker 6.3	Dernière version de ce puissant détecteur de virus (2.x/3.x)
FF893	AmigaWorld v2	Une base de données qui contient des infos sur tous les pays du monde
FF916	MathPlot v2.07	Permet de tracer des fonctions mathématiques (2.x/3.x)
FF895	MuchMore v3.3	Dernière version [illegible] afficheur de texte le plus utilisé [illegible]
SH641	DiskLabel v1.1	Pour imprimer facilement et rapidement des étiquettes pour vos disquettes
SH909	Theme Astral 3.1	Utilitaire en Français sur un disk pour faire votre thème complet (1.2/1.3)
SH1260	Cave 3.2 & Liste 3.2	Cave permet de gérer une cave à vin & Liste des listes diverses (videos, logiciels...)
SH1506	Conjugue v1.3	Nouvelle version. Permet de conjuguer les verbes Français à tous les temps !
SH2187	Sound WB Editor v1.2	Permet de remplacer le "bip" qui se manifeste en cas d'erreur de la part de l'utilisateur par un sample aléatoirement choisi dans une liste. Livré avec des samples amusants (voix des Guignols de C+). V. Française. DD requis (3.x)
SH2188	ZED V1.1	Excellent éditeur de textes ASCII multi-fenêtres avec port Arexx. Version Française. Disque dur conseillé (2.x/3.x)
FDS2051	A600NumPad	[illegible] pavé numérique sur l'Amiga 600
FDS2138	Dynamic Skies 1.0	Excellent logiciel d'astronomie en version de démonstration [illegible]
MUSIQUES, SONS, MODULES, RECONNAISSANCE VOCALE		
FDS2117a	Eagle Player	Le meilleur joueur de modules [illegible] tous les formats
FDS2117b	Eagle Player	La deuxième partie du logiciel [illegible]
FDS1970	Protracker v3.01	Excellent éditeur musical. Le plus utilisé par les musiciens sur Amiga !
FF840	OctaMed V2.0	Editeur musical avec 8 canaux au lieu de 4 [illegible] compatible Midi
CAM796b	AmiMan v5.2	VCLI V7.0, VoiceShell v1.11 [illegible] de reconnaissance vocale sur la même disquette. AmiMan v5.2 a besoin du système 3. VCLI v7.0 et VoiceShell v1.11 ont besoin du système 2.04+. Digital [illegible] indispensable !
GRAPHISMES, ANIMATIONS, FRACTALES.		
FDS1977	Digital Illusions	[illegible] d'images (accepte tous les formats Amiga dont le 24 bits)
SH471	Screen Painter2,5	Excellent logiciel de dessin pour Amiga [illegible] Tout en Français !
SH2000	AMORPH v1.1	[illegible] Morphing [illegible] en Français !
SH2116	PIX ON DISK3.1	Utilitaire en Français pour récupérer des images IFF dire[illegible] sur les disquettes
FF914	ManiActor v1.16	Package pour créer, modifier, jouer divers formats d'animation ! (2.x/3.x)
FF901	ViewTek v1.05	Permet d'afficher les images GIF, JPEG, HAM8, JFIF, IFF ILBM, SHAM (2.x/3.x)
FF917	MandelMania v4.1	Logiciel rapide pour générer des images fractales de Mandelbrot & Julia (2.x/3.x)
CAM708a	Render24 v1.05	Convertit les formats GIF, JPEG etc. vers le format IFF ILBM 24 bits et permet aussi de convertir et d[illegible] des animations. Reconnaît l'AGA si présent.
BUREAUTIQUE, GESTION, BASES DE DONNEES.		
SH1176	BUDGET V3.5F	Excellent utilitaire en Français pour gérer votre budget familial et vos comptes
SH1724	DP Managing3.11	Base de données en Français dédiée à la gestion des DP [illegible] logiciels (2.x/3.x)
CAM791a	AmigaBase v1.31	Base de données programmable limitée à la configuration de votre machine
FF845&846	TextPlus V4.10	Traitement de textes assez remarquable. Version Allemande & Anglaise. Requiert un disque dur (2.x/3.x)
PROGRAMMATION.		
FF915	Blitz²Demo	Version de démonstration d'un nouveau BASIC révolutionnaire
FDS2146	HeliosForth v4.0	Enfin une vraie adaptation du langage Forth sur Amiga !
SH1810	CLLO v1.0	Un nouveau langage inspiré du Pascal, mais plus ambitieux que le Pascal

Des milliers d'autres logiciels sont disponibles au catalogue.

TECHNO - DANCE MUSIC - TECHNO - DANCE MUSIC

Vous aimez la musique Techno ou la Dance ? Alors la collection TECHNO MODULES ne peut que vous interesser !!! Il existe deja 22 disquettes pleines a craquer de modules pour ProTracker avec les rythmes que vous aimez tant !!! Vous pouvez acquerir toute la collection d'un coup, mais aussi individuellement. Il suffit pour cela d'indiquer sur le Bon de Commande ci-dessous "TECHNO MODULES" et le numero. 12 Frs la disquette.

CLIP ART 1 a 15

Vous avez besoin de clip-art pour votre logiciel de mise en page ? Il existe deja 15 disquettes pleines de nouveaux petits dessins. Reference : CLIP 1 à 15. Les disquettes sont disponibles individuellement et les dessins sont classes par themes...

Les commandes de disquettes du Domaine Public sont traitees le jour de leur reception (le lendemain au plus tard) et les colis sont toujours envoyés systématiquement en service postal rapide.

Si vous etes titulaire d'une Carte Bleue, vous pouvez recevoir vos disquettes encore plus vite en passant votre commande par téléphone. Les commandes passees du lundi au vendredi avant 13h sont traitees le jour meme !
(Montant minimum d'une commande par Carte Bleue : 100 Frs)

VOUS VOULEZ JOUER ?

Découvrez vite la collection **Assassins Games** qui compte deja 148 disquettes et qui regroupe les meilleurs jeux du Freeware et du Shareware pour Amiga (12 Frs la disquette). Le contenu des disquettes est detaille dans notre catalogue. Les disquettes Assassins Games ont ete revisées récemment pour accroître la compatibilite avec l'A1200. Ce sont bien entendu les disquettes revisees que nous distribuons.

LE CD-ROM MENSUEL DE FRED FISH.......... NC

UGA SOFTWARE

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE DEVIENT DISTRIBUTEUR OFFICIEL POUR LA FRANCE DE LA NOUVELLE COLLECTION UGA SOFTWARE. C'EST DIX A QUINZE DISQUETTES PAR MOIS AVEC DES NOUVEAUTES DANS DIFFERENTS DOMAINES (UTILITAIRES, DEMOS, MUSIQUES, GRAPHISMES, MODULES) AVEC DES EXCLUSIVITES UGA

AU MENU :
UGA DEMO 1
UGA UTILITIES 1 & 2
UGA MUSIC 1
UGA ART 1 & 2
UGA MODULES 1, 2, 3, 4, 5, 6

36.15 FDS

Des milliers de logiciels a telecharger avec des nouveautes tous les jours !!!

Les rubriques specialisees, le dialogue direct, les forums etc...

NOUVEAU

Chaque minute sur le 36.15 FDS vous fait gagner un credit de 20 Ko a télécharger à moindre coût sur le 36.14 FDS

Recevez gratuitement la nouvelle version du protocole de telechargement Amiga ou PC en faisant la demande directement sur le 36.15 FDS

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A :

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL
82, rue de Sailly, Boite Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

NUMERO DE REFERENCE DES DISQUETTES : (Indiquez bien le nom de la collection + le numero)

NBRE DE DISQUETTES (ref : CAM + FISH + DPAT + FDS etc...) ______ x 12 Frs	= ______	Frs
NBRE DE DISQUETTES DE LA COLLECTION SH ______ x 21 Frs	= ______	Frs
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE POUR LE DP : 25 F	= ______	Frs
FORFAIT RECOMMANDATION (assurance transit postal facultative) 12 Frs	= ______	Frs
KIT DE TELECHARGEMENT (CABLE MINITEL + MOON-AM FDS) 75 Frs	= ______	Frs
( ) CATALOGUE DP COMPLET (3 disks) 15 F avec une commande (20 F sans)	= ______	Frs
ou ( ) CATALOGUE CONDENSE (1 disk) 5 F avec une commande	= ______	Frs
MONTANT TOTAL A REGLER PAR ( ) CHEQUE ou ( ) MANDAT JOINT	= ______	Frs

Les commandes avec reglement par Carte Bleue se font uniquement par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9h à 18h ou par minitel 24h/24. **Facture avec TVA jointe**

NOM ____________ Prénom ____________
ADRESSE ____________
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE ____________

Date et Signature

La Dreamette vous répond

Street fighter
Chère Dreamette,
Je souhaiterai acheter une CD-32 qui me semble bien supérieure à la Super Nintendo. Pour l'instant, j'adore *Street fighter II* sur cette machine et je souhaiterai savoir si une version spécifique pour la CD 32 va sortir.
Cédric (Villepinte)

Mon petit Cédric, Je n'ai donc pas besoin de t'expliquer pourquoi la CD 32 est supérieure à la Super Nes. A moins que je ne cite quelques chiffres : 32 bits, 256 000 couleurs parmi 16 millions, près de 600 Mo sur un CD... Bref, comparer la CD-32 à la SuperNes c'est un peu me comparer à Betty Boop : le charme y est, mais la cylindrée n'est pas la même... Street fighter II ne sera, a priori, pas disponible sur la CD-32. Mais tu auras beaucoup mieux : Mortal kombat de Virgin et Body blows galactic de Team 17, des jeux de combat comme tu les aimes, seront disponibles. Et en plus, les héros sont beaucoup plus musclés...

A Maze In
Dreamette,
Je suis passionné de démos, mais elles ne marchent pas toutes sur l'Amiga 4000, merci donc de continuer à préciser dans vos prochains tests si les démos fonctionnent correctement, car j'en commande plusieurs par mois, et seulement une sur trois fonctionne. J'ai fait tourner la démo *A Maze In* de votre numéro de novembre sur mon 4000 grâce à l'utilitaire du Domaine Public *Degrader v1.30* de Chris Hames (présent sur la disquette Fred Fish 866) en sélectionnant les options suivantes : "no caches" et "no fastmem". A noter que la démo tourne au prix d'un petit ralentissement.
Adam (Marseille)

Très cher Adam. Merci pour ce petit conseil qui devrait ravir tous les amateurs de belles choses qui ont un Amiga 4000. Mais à propos de cette démo, sais-tu comment sortir du labyrinthe ? Les abonnés le savent car avec le deuxième numéro, ils ont reçu en exclusivité la lettre confidentielle de l'Amiga Dreamer qui donnait la carte du labyrinthe. Dans les prochaines lettres, j'envisage de me donner en spectacle. Raison de plus pour s'abonner. Ton Eve adorée.

Débutant
Ma chère Dreamette,
Avant toute chose, un grand bravo pour le magazine. Il est vraiment très bien. J'ai eu d'ailleurs beaucoup de mal à me le procurer car il n'y en avait plus chez mon revendeur habituel ! Ce qui me pousse en fait à prendre ma plume, c'est que je trouve mon Amiga 1200 bien monotone. J'ai, lorsque je suis face à lui, l'impression d'être devant une grosse boîte bien vide, inexorablement vide ! Bon, les jeux sont supers. Mais j'aimerai aller plus loin, notamment par le biais de programmes plus sérieux comme le dessin ou la musique. Voici mes questions : en logiciels, que me conseillez-vous dans le domaine du graphisme et de la musique, en tenant compte des prix et des possibilités du 1200 ? Pour le dessin, peut-on utiliser d'autres instruments que la souris ? Tu l'auras sans doute compris, je fais mes tous premiers pas en micro. Je voudrai donc savoir s'il faut à mon 1200 plus de mémoire pour certains programmes voire une carte accélératrice ou bien un disque dur. A propos, à quoi sert un disque dur ? Pour finir, existe-t-il des traitements de textes avec correcteur orthographique ? Si oui, le type d'imprimante le mieux adapté est-il obligatoirement à aiguilles ou puis-je y connecter une laser ?
Philippe (Paris)

Mon cher Philippe. Soyons francs, tout cela t'intimide et c'est normal. Toutes ces histoires de disques durs ou mous, de cartes d'accélération précoce, c'est du chinois et il te faut un peu d'expérience. Voici quelques conseils pour commencer ta longue initiation aux choses de la vie informatique. Ton Amiga 1200 est une machine merveilleuse avec qui tu pourras passer des nuits exquises. Pour une utilisation un peu plus "professionnelle", je te conseille de rajouter un disque dur. Cette étrange machine, qui peut être mise directement dans ton Amiga ou à l'extérieur, est en fait une super-disquette équivalente à plusieurs dizaines de disquettes classiques. Par exemple, un disque dur de 80 Mo correspond, à peu près, à 90 disquettes. L'avantage est que tu peux recopier sur ce disque dur le Workbench ainsi que tous les programmes que tu utilises régulièrement : leur chargement est plus rapide et tu n'as pas besoin de changer constamment de disquette. Eventuellement tu peux rajouter de la mémoire ainsi qu'une carte accélératrice.
Pour exploiter à fond les capacités du 1200, trois grands logiciels de dessin sont disponibles : Brilliance, Deluxe paint IV et Personal paint. Les prix varient suivant l'étendue des fonctions. Pour le dessin, tu n'est pas obligé d'utiliser la souris, tu peux acheter une tablette graphique et un stylo optique.
Dans le domaine de la musique, il existe une foule de logiciels : pour ton utilisation, Bars & pipes junior, DSS +, MED ou DMCS peuvent parfaitement convenir, mais tu peux également trouver d'excellents logiciels dans le domaine public.
Enfin, pour ce qui est des traitements de textes, Wordworth, Final Copy II, Excellence et Prowrite sont des références. Tous possèdent des correcteurs orthographiques, mais vérifie lors de ton achat qu'il s'agit bien de la version française. Ces traitements de textes fonctionnent avec toutes les imprimantes : de l'imprimante à aiguilles à l'imprimante laser. Si ton budget est limité, la qualité jet d'encre ou à bulles est la meilleure.

Content
Mademoiselle,
Abonné depuis peu à votre magazine, j'ai trouvé celui-ci particulièrement bien agencé et j'ai apprécié la valeur de la disquette fournie avec votre revue, qui, à mon humble avis, dépasse de loin en qualité toutes les disquettes fournies jusqu'ici par les différents magazines traitant de l'Amiga. Etant informaticien de métier, je m'intéresse plus particulièrement

à l'Amiga, qui a mon sens est une machine bien plus logique dans sa conception que les PC et compatibles qui passent leur temps a gérer des paquets de 640 Ko pour rester compatibles avec les anciens modèles. Etant passionné de l'Amiga, tout mon argent y est investi, j'ai donc acheté du matériel chez divers revendeurs, mais depuis quelque temps, mes achats se font chez Phase Informatique. En, effet, j'y ai trouvé une qualité de produits inégalable, un conseiller technique compétent, des prix enfin raisonnables, un suivi du client irréprochable, un conseiller honnête pour mes divers achats, des délais de livraison respectés contrairement à d'autres que je ne citerai pas. Cette lettre de la part d'un client comblé a pour objet, en étant publiée, d'en faire profiter les divers acheteurs, sachant que ma démarche est personnelle et désintéressée.
Regis (Creil)

Cher Regis. Merci pour le "mademoiselle" et pour tous ses compliments sur le magazine et l'Amiga qui reste le compagnon de mes nuits. Votre expérience est d'une valeur inestimable pour tous nos lecteurs, merci de nous en faire part.

Chère Dreamette,
Je possède actuellement un CDTV et je ne trouve plus de CD pour cette machine. Je ne trouve plus d'extensions. Que dois-je faire ? Renoncer à mon CDTV et prendre un Amiga 4000 ?
(Jean-Luc, Flexbourg)

Jean-Luc, ces choses là arrivent. Il faut bien le reconnaître, le CDTV a un peu vieilli. Certains disent qu'il est sorti trop tôt, d'autres qu'il n'a pas été assez soutenu. Aujourd'hui logiciels et extensions pour le CDTV ne sont plus disponibles que sur le marché de l'occasion. Dans ton cas, je te conseille d'envisager l'achat d'un 1200 ou d'un 4000. Ces machines sont a la pointe de la technologie Amiga et peuvent accueillir un lecteur de CD. Ce lecteur pourra lire les CD de la console CD-32 ainsi qu'une grande partie des CD dont tu disposes pour ton CDTV. Commodore a d'ailleurs fait paraître une liste non exhaustive de titres compatibles : Battlestorm, Case of the cautious condor, Casino games, Defender of the crown, Fantastic voyage, Global chaos, Lemmings, My paint, Prehistoric, Raffles, Sim city, Snoopy, Timbre de France et de Monaco, Xenon II.

Poème
A la dreamette,
Amiga Dream est comme un dragon implacable, rapide et vif, toujours prêt à se battre... Un petit crachat de flammes par-ci, par là suffit à arrêter tout ceux qui veulent le détrôner. Si l'ennemi décide d'attaquer par derrière, rien ne vaut un bon coup de queue pour l'arrêter. A l'heure ou les dinosaures sont a l'honneur, seul un dragon peut se démarquer de tous ces pachydermes à pattes...
(Tim, Paris)

Très cher Tim. Ta perspicacité me surprend. Avec ce dragon là, les nuits sont effectivement très chaudes. Merci pour ce petit poème d'actualité (s'il en est, comme dirait Rod), le magazine Amiga étant un concept à la mode...

J'attends toutes vos questions simples, techniques ou plus personnelles. Envoyez moi vos réactions aux grands thèmes du moment : l'image virtuelle, le retour des consoles, la violence des jeux vidéo.

AMIGA DREAM

Anciens numéros + disquettes

N° 1 : Plus de 20 jeux testés et les previews de l'ECTS, CD Dream, le magazine de l'univers CD, reportage *Aladdin*...
+ la disquette Amiga Dream n° 1 : *DSS*, célèbre logiciel de musique GVP en version complète, *A Maze In*, une super démo, *Tetris Pro*, un jeu de Tetris de qualité commerciale et *Hermès*, un logiciel de téléchargement.

N° 2 : Dossier jeux de rôle et légendes, tous les jeux de Noël, test numériseurs et CD Dream.
+ la disquette Amiga Dream n° 2 : *Amos Turbo*, près de 100 fonctions supplémentaires pour *Amos* et *Amos Pro*, *Praxitel*, un émulateur Minitel, *SModem* pour télécharger sur le 3617 Midisong, *Destroy Facism*, une démo, et 5 jeux, *Mouth man*, *Poing*, *Sys*, *Toxic*, *Continuo*.
Prix unitaire (magazine + disquette) : 30 F + 15 F de port. Chèque à l'ordre de Posse Press - 19 route de Vaugirard - 92190 Meudon.

Amiga Dream, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon est édité pas Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs, 9 rue Neuve St Germain 92190 Boulogne.
Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain.
Associés principaux : Francis Poulain, Christine Robert, Romain Canonge.
Directeur de publication : Francis Poulain.
Directeur commercial : Romain Canonge.
Rédaction : 46 23 90 48.
Rédactrice en chef : Christine Robert.
Collaborateurs permanents : Michel Houng, François Lionet, François Pinault.
Ont collaboré à ce numéro : Stéphane Anquetil, Fred Bourbon, Carole De Landtsheer, Gregory Halliday, Pierre Magne, Christophe Marie, Mister B, Valérie Robert, Yann Serra.
Premier rédacteur graphiste (conception/réalisation) : Pierre-Yves Roudy.
Photos : Bernard Martinez.
Illustrateur : Mouloud Oussid.
Bande dessinée : Weg.
Publicité : au support 46 26 78 67.
Abonnements : 46 26 78 66.
Télécopie : 46 26 84 00.
Fabrication
Photogravure : Promographic, Paris.
Impression : Berger-Levrault Graphique, route Villiers St Etienne 54200 Toul.
Diffusion : MLP.
Dépôt légal : à parution.
N ISSN : en cours.
Commission paritaire : en cours.
Tirage : 46 000 exemplaires.
Droits de reproduction : tous droits réservés. Copyright 1993. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo d'Amiga Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs.

Pour passer une petite annonce : Amiga Dream n°3
Les petites annonces sont gratuites et prioritaires pour les abonnés. 10 francs pour les non-abonnés en chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon. Seules les petites annonces rédigées sur le bon original de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées.

Entrez dans l'univers AMIGA DREAM

Abonnez-vous !

FORMULE AMIGA DREAMER
Avec 11 disquettes
340 F* au lieu de 385 F

FORMULE CD DREAMER
Sans la disquette
297 F* (soit 27 F le numéro)

11 numéros
+ La lettre confidentielle
+ Petite annonce gratuite et prioritaire

AMIGA DREAM

c o u p o n - r é p o n s e

Offre spéciale d'abonnement :

n°3

Oui, je souhaite m'abonner a Amiga Dream pour un an à partir du numéro .....

Je joins mon règlement de ..... F à l'ordre de Posse press, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon

❑ Chèque bancaire ❑ Chèque postal ❑ Mandat

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....

ville : ..... code postal : .....

Facultatif

ordinateur : ..... profession : ..... âge : .....

** Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TDM et étranger : formule Amiga Dreamer, prix unique de 440 F, mandat obligatoire. Formule CD Dreamer, prix unique de 397 F, mandat obligatoire.*

Janvier 1994 - n°3

CD DREAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA CD

Jeux : ils arrivent

MICROCOSM

NIGEL MANSELL

SENSIBLE SOCCER

WHALE'S VOYAGE

LIBERATION

Defender of the crown II

Près de sept ans après la sortie de Defender of the crown sur Amiga, Defender of the Crown II sort pour la CD-32. Jim Sachs, graphiste talentueux toujours fidèle à l'Amiga, nous offre un nouveau volet de ce jeu moyenâgeux d'un chevalier à la conquête de territoires. Le programme, qui occupe près de 150 Mo sur le CD, intègre des scènes d'animation et des séquences musicales de grande qualité.

La CD-32 devient un ordinateur !

Microbotics vient de confirmer la sortie de la première carte d'extension pour la CD-32. Cette carte contient un port série et un port parallèle (pour brancher une imprimante), une prise pour un lecteur de disquette, une interface disque dur IDE, un emplacement de mémoire pour une extension à 8 Mo, un connecteur destiné à accueillir la carte MPEG et un câble permettant de contrôler la CD-32 grâce au clavier d'un autre Amiga. Son prix en Angleterre devrait être inférieur à 2000 francs.

Adieu au Mega-CD

Sega vient d'annoncer l'arrêt de la production du Mega-CD. Une nouvelle surprenante compte tenu de l'effort marketing engagé par Sega sur cette console depuis quelques mois, mais qui se justifie par le retard technologique que celle-ci affiche face à ses concurrents directs.

Libé le dit

Le quotidien Libération dans son édition du 27-28 novembre dernier aborde le monde du jeu vidéo d'un œil complice. Sept consoles haut de gamme (au moins 16 bits) sont passées au crible : la Super Nec (Nintendo), la Jaguar (Atari), la Megadrive (Sega), le CD-i (Philips), la 3DO (Panasonic), la CD-32 (Commodore) et le Mega-CD (Sega). Devinez qui gagne haut la main ? La CD-32 (à égalité, il est vrai, avec la Jaguar). Vous n'en doutiez pas encore ?

Le massage du Mega-CD fut bref.

Quoi de neuf, doc ?

Pour ceux qui ont la mémoire courte, voici un petit récapitulatif des jeux disponibles sur CD-32 :

- D-Generation (Mindscape)
Un bon jeu d'aventure/action sur la CD-32 qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures.
- Diggers (Millenium)
Entre Lemmings et Populous, Diggers est un jeu de stratégie qui vous promet des nuits blanches.

Oscar.

- Oscar (Flair)
Le jeu de plate-formes par excellence, en technicolor. Sonic n'a qu'à bien se tenir.
- Overkill (Mindscape)
Un shoot'em up horizontal de qualité moyenne, accompagné de Lunar-C, un autre jeu du même acabit.
- Pinball Fantasies (21st Century Entertainment)
Un superbe jeu de flipper en 256 couleurs, accompagné de bonnes petites musiques.
- Robocod (Millenium)
Encore un jeu de plate-formes qui, quoique super agréable à jouer et très maniable, souffre des mêmes défauts que le précédent.

Liberation.

- Sleepwalker (Ocean)
Un jeu d'action/réflexion aux animations étonnantes.
- Zool (Gremlin)
Un nouveau bon jeu d'action sur CD-32, digne successeur de son frère sur Amiga.

Prochainement : Arabian Nights (Krisalis), Chaos Engine (Renegade), Liberation (Mindscape), Microcosm (Psygnosis), Morph (Millenium), Nigel Mansell (Gremlin), Sensible Soccer (Mindscape), Trolls (Flair).

Nigel Mansell.

Diggers.

Pirate's gold.

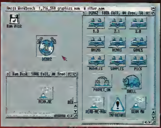
Whale's Voyage (Flair).
Pour les [illegible], voici un récapitulatif des jeux annoncés pour la CD-32 :

Flight of the amazon queen.

1869 (Flair), *Alfred chicken* (Mindscape), *Alien breed II* (Team 17), *Arabian nights* (Interplay), *B17 flying fortress* (Microprose), *Bully Idunes galactic* (Team 17), *Brutal sports Football* (Millenium), [illegible] (Core Design), *Civilization* (Microprose), *Dangerous streets* (Flair), *Deep core* (Ice), *Dennis* (Ocean), *Elfmania* (Renegade), *Elite II* (Gametek), *Empire soccer* (Gran Slam), *F17 challenge* (Team17), *Fire and ice* (Renegade), *Flashback* (Delphine), *Flight of the amazon queen* (Renegade), *Fury of the furries* (Kalisto), *Genesia* (Microids), *Genesis* (Flair), *Gulp* (Ice), *Gunship 2000* (Microprose), *Hero quest* (Gremlin), *Humans I et II* (Gametek), *Inferno* (Ocean), *James Pond III* (Millenium), *Jurassic park* (Ocean), *KTM* [illegible] (Renegade), *Labyrinth of time* (Electronic Arts), *Le [illegible]* (Storm), *Legacy of sorasil* (Gremlin), *Lionheart* (Thalion), *Lotus trilogy* (Gremlin), *Magic carpet* (Bullfrog), *Mortal kombat* (Virgin), *Nick Faldo's championship* (Grandslam), *Pirate's gold* (Microprose), *Premier manager* (Gremlin), *Project X* (Team 17), *QWAK* (Team 17), *Reach out for gold* (Flair), *Rise of the robots* (Mirage), *Robinson's Requiem* (Millenium), *Ruff'n'tumble* (Renegade), *Ryder cup* (Ocean), *Sabre team* (Krisalis), *Sensible world of soccer* (Renegade), *Soccer kid* (Krisalis), *Speedball II* (Renegade), *Striker II* (Rage), *Superfrog* (Team 17), *Syndicate* (Electronic Arts), *TFX* (Ocean), *The chaos engine* (Renegade), *The clue* (Neo), *Theatre of death* (Psygnosis), *Theme park* (Bullfrog), *Total carnage* (Ice), *Turrican III* (Renegade), *TV sports* (Mindscape), *Uridium II* (Renegade), *Utopia* (Gremlin), *Winter super sports* (Flair), *Zool II* (Gremlin).

Elfmania.

Demo II

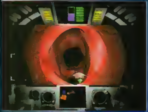


Retrouvez le Workbench sur votre CD-32.

Enfin un logiciel qui n'est pas exclusivement ludique sur CD-32, et [illegible]. *Demo II* est une compilation de divers jeux, démos, images, modules, animations et programmes sur un CD bourré à ras de données. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Une [illegible] de plus de [illegible] images (HAM, [illegible]) [illegible] [illegible] musiques pourront être écoutées et les [illegible] [illegible] programmes [illegible] [illegible] vos propres créations ! Vous pourrez aussi admirer des animations énormes et très réussies [illegible]. Sans oublier les nombreuses [illegible] [illegible] de ce CD-32 et occuper de nombreuses heures à regarder et écouter de superbes productions. Un [illegible] car vous êtes en mesure avec *Demo II* de vous servir d'utilitaires, ce qui en fait un produit tout à fait original. Les menus gèrent tout l'ensemble, et l'on peut même accéder au Workbench et au CLI. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] sur leur machine, et je crois [illegible] [illegible] [illegible] du lecteur CD pour Amiga 1200 va [illegible] [illegible] plus l'achat de ce soft. [illegible] si vous voulez utiliser la CD-32 pour [illegible] du multimédia, achetez *Demo II*.
Disponible [illegible].

Un Tetris bien illustré.

Microcosm



A quand la fin de l'artère ?

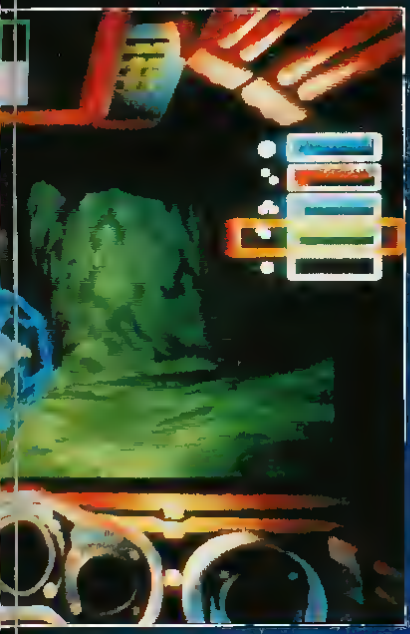
Il faut bien l'avouer, les premiers jeux sur CD-32 que j'ai pu tester étaient loin d'utiliser pleinement les capacités de la machine. On se contentait de versions Amiga auxquelles on incluait des musiques CD et parfois des scènes cinématiques. Tout cela ne veut certainement pas dire que ce sont des nullités, loin de là. Mais je suis sûr que la majorité d'entre vous s'attendait à quelque chose de plus grandiose. Avec l'arrivée de Microcosm, vous allez être servis.

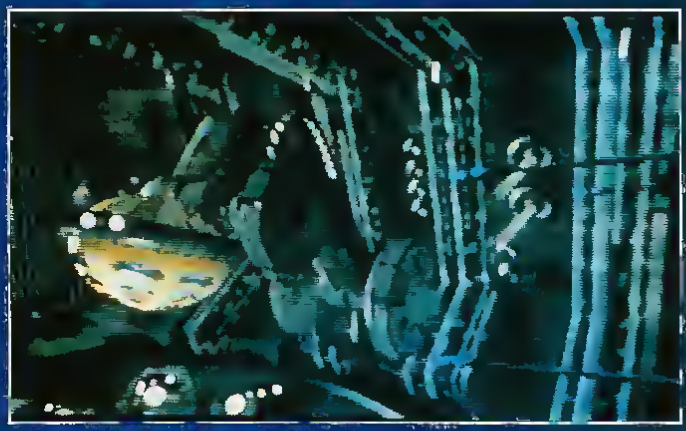
Dans un avenir proche, sur une planète tenue à la technologie fort avancée, deux méga-holdings (Cybertech et Axiom) se livrent des guerres aussi bien commerciales que "guerrières". Sur ce véritable champ de bataille, tous les coups sont permis. Le grand patron de la Cybertech est sur le point de subir une réélection pour l'effet d'une santé se dégradant de jour en jour. Toutes les équipes de la sécurité sont sur le qui-vive. Si le patron venait à mourir, ce serait la catastrophe. Une fois dans la magnifique tour Cybertech, on emmène le PDG dans la section hôpital. C'est là que l'affaire prend toute son envergure. Comme pour le film l'Aventure intérieure de Joe Dante, les concurrents d'Axiom ont engagé des mercenaires et les ont injectés dans le corps du boss afin de le tuer, par contamination "Microtechnologique". Heureusement, les gardes de Cybertech découvrent la machination à temps et prennent toutes les dispositions pour parer à cette attaque. Pour ce faire, ils prennent contact avec vous pour piloter leurs engins miniaturisés et nettoyer le corps du grand patron.

L'histoire vous semblera familière et c'est normal, mais la réalisation est réellement renversante. Tous les graphismes du jeu proviennent d'une Silicon graphics. Psygnosis va réussir à imposer un nouveau degré de finesse et de qualité graphique, c'est certain. Les scènes cinématiques sont nombreuses et plongent le joueur dans une ambiance mi-science-fiction, mi-Aventure intérieure. Comme si cela ne suffisait pas, des séquences vidéo ont été tournées et incrustées dans les scènes en images de synthèse. Il n'y a rien à redire, c'est le top. Le jeu en lui-même est un shoot'em up en 3D (attention ce n'est pas du fil de fer mais des images de synthèse) des plus classiques. Vous piloterez divers engins le long des veines, vaisseaux sanguins et même dans le cerveau pour le combat final (beurk !). Vous aurez bien entendu diverses armes à votre disposition qui vous faciliteront la tâche face à la multitude de microbes et autres saletés laissés par les hommes d'Axiom.

Parfois, vous verrez l'action de l'intérieur du cockpit, parfois de l'extérieur. Pour ne pas renier ses origines, en fin de niveau, des boss viennent vous bloquer le chemin. Je craignais pour la maniabilité du viseur ou des véhicules mais il n'en est rien. Les engins répondent parfaitement à toutes les sollicitations du joypad. Comme vous pouvez l'imaginer, le son est à la hauteur de toutes les espérances. La musique de Rick Wakeman avec au clavier l'un des membres du groupe Yes, les bruitages tous "dolbyes" vous laissent baba. C'est l'extase. Dans toute cette débauche de qualité, il fallait bien trouver un défaut et effectivement il y en a un. Certains d'entre vous trouveront le jeu répétitif voire inintéressant, puisque ce n'est qu'un simple shoot'em up. Pour vous convaincre du contraire, il faut se dire que Microcosm ouvre la voie à une

Guerre aux bactéries.





nouvelle génération de jeux qui n'en est qu'à ses balbutiements. De ce fait, il ne faut pas comparer *Microcosm* avec les jeux qu'on a l'habitude de voir. De toute façon, le véritable plaisir lorsqu'on joue à *Microcosm*, c'est d'aller le plus loin possible dans le jeu pour admirer de nouveaux graphismes ainsi que les décors. Sans aucun doute la plus belle réalisation sur CD-32 en attendant de futurs produits du même acabit.
M.H.

Une introduction magnifique digne du film Blade runner, avec acteurs, voix digitalisées et images de synthèse le tout sans l'aide de la carte FMV, de quoi vous laissez rêveurs sur les possibilités de la machine.

90%

Shoot'em up

SON	18
JOUABILITÉ	16
GRAPHISME	18

1 Joueur
notice en français

Nigell Mansell CD

Défiez Nigel Mansell [illegible]

Après être sorti successivement sur Amiga, puis sur PC (et version spéciale AGA), Nigel Mansell se montre enfin sur CD32 et nous offre une course automobile de bonne qualité (en attendant Lotus Trilogy), pour le plus grand plaisir des passionnés qui attendaient désespérément un jeu de voitures pour connaître les sensations de la F1. Nigel Mansell est étonnamment rapide (une condition sine qua non pour une course au sommet du fun !). Le jeu est bien pensé et regroupe les divers éléments que l'on est en droit d'attendre de ce type de logiciel. Si l'on décide de ne courir qu'une seule course, on peut alors choisir parmi l'un des seize circuits internationaux proposés, chacun ayant des caractéristiques qui lui sont propres, tant au niveau de la course (tracé, longueur) que de son environnement (décor, conditions météorologiques). Avant de disputer la course, on peut choisir de préparer son véhicule en fonction du circuit à parcourir. Les pneus sont choisis selon la météo, afin d'assurer une meilleure adhérence au véhicule. L'inclinaison des ailerons évite les prises au vent et le ralentissement de la voiture. On peut aussi changer ses rapports de boîte selon le style de conduite employé, tout comme préférer l'usage d'une boîte manuelle à une boîte automatique un peu poussive. Avant de se jeter la tête en avant pour la course, il est toujours préférable de se qualifier, afin de s'habituer au circuit et de décrocher une position plus confortable sur la ligne de départ. Il semblerait que ce jeu recouvre aussi une vocation éducative. En effet, l'école de conduite permet aux néophytes de se familiariser avec les particularités de la F1 (une Williams-Renault) sur un circuit au tracé facile et à vitesse limitée. Mieux, Mansell lui-même peut nous donner des conseils en plein milieu de la course (placement sur la piste, anticipation). Evidemment, une saison complète peut être entamée, pour goûter aux sensations d'un véritable challenger (en fin de jeu, il est possible de sauvegarder !). L'écran est bien organisé et clair. Le jeu est vu de l'intérieur de la voiture, avec une impression de profondeur dans le décor (le jeu n'est cependant pas en 3D, ce qui le rendrait bien plus lent). Un compteur (kilomètres ou miles), un compte-tours, un rappel de la vitesse engagée, la position du pilote sont indiqués, comme le meilleur chrono pour ce circuit et le temps en cours. Les graphismes sont malheureusement en dessous de ce que peut faire la CD32, la vitesse d'animation ayant été privilégiée au détriment du décor ; cependant, celui-ci est tout à fait honorable pour ce type de jeu, avec des éléments particuliers (pluie, neige...) donnant une touche de réalisme. L'ensemble des bandes sonores sont sympathiques (je vous conseille la numéro 7) et sélectionnables selon vos penchants musicaux. *Nigel Mansell* est donc un produit de bonne qualité qui ravira les amateurs de F1 que vous êtes, malgré une prise en mains assez déconcertante (le véhicule répondant au doigt et à l'œil à vos sollicitations). GyH

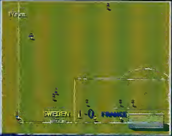
[illegible]

Améliorez votre monture.

83%	
Course automobile	
SON	15
JOUABILITÉ	14
GRAPHISME	12
1 joueur	
notice en français	

Sensible soccer

Changement de joueur.

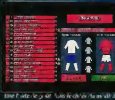


Le match est mal parti pour la France (comme d'habitude).

L'équipe de Sensible Software nous propose de nouveau une simulation de football. Après le génialissime Cannon Fodder, voici leur premier produit sur CD 32, j'ai nommé le célèbre Sensible soccer. Pour les nouveaux venus, sachez que Sensible soccer est probablement l'un des meilleurs (si ce n'est le meilleur) jeu de foot toutes machines confondues. Il y est possible de jouer seul ou à deux, prendre l'un ou plus en main la coupe ou championnat. Vous aurez la possibilité de choisir votre équipe parmi les cent disponibles avec le vrai nom des joueurs et tout et tout. Vous pourrez même changer les noms et la couleur des maillots et shorts pour composer votre propre équipe. Comme tout jeu de foot moderne, on peut donner des effets au ballon et les envoyer à ses coéquipiers, ou mieux, dans les buts adverses. Le jeu est vu du dessus, sans perspective aucune, permettant des actions et des feintes précises et efficaces. Sensible Soccer privilégie l'aspect tactique propre au football, ce qui est indispensable pour un jeu qui se veut être une simulation. Le mode de contrôle peut en dérouter certains (les débutants en particulier) mais avec un peu d'entraînement, vous verrez que vous en ferez peu à peu des actions fantastiques. En effet, contrairement à la plupart des jeux de ce type, le ballon ne colle pas aux pieds (le réalisme de la simulation en est le prix). Il est donc malaisé, au début, d'effectuer des actions de contrôle rapide, car cela devient vite de se retrouver n'importe où. En revanche, dès que l'on commence à acquérir une certaine maîtrise du ballon et que l'on est un véritable joueur un peu collectif, ça devient franchement amusant, voire passionnant.

Pour ce qui est de la réalisation, rien n'a changé par rapport à la version Amiga. Les graphismes sont toujours aussi sympathiques ainsi que l'animation. Les options, assez nombreuses, permettent de longues parties. Quant au jeu, il change alors 2 fois, de son. Les musiques CD sont sympathiques et ce n'est pas de la techno pour une fois. Les bruitages sont encore plus impressionnants que la version d'origine, c'est-à-dire si c'est du beau boulot. Ceux qui connaissent déjà la version d'origine trouveront certainement peu de nouveautés. En tout cas, en ce qui me concerne, après l'avoir délaissé un temps au profit de Goal, je m'y suis remis sérieusement rien que pour l'ambiance. Le meilleur jeu de foot sur CD-32 ! L'un des meilleurs, avec Kick Off et Goal, qui peut bien relever à une partie d'amis entre chômer l'ambiance des stades de foot.

C.M.



Une fiche de joueur. Tous le choix du maillot.

85%
Football

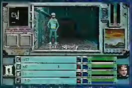
SON	15
JOUABILITÉ	14
GRAPHISME	12

1 joueur
notice en français

Whale's voyage

Un magasin bien fourni.

Le titre de ce logiciel laisse plutôt un à priori sur la faune maritime que la simulation dont il y est question. En fait, la baleine elle-même n'est autre que le vaisseau spatial dans lequel vous vous déplacez. Toute une famille de colons y est installée. Chaque membre sera choisi par vos soins et vous définirez ses caractéristiques, comme c'est le cas pour les jeux de rôle. Chacun



À la découverte d'une nouvelle planète.

possède un niveau d'étude spécifique, de l'expérience dans un corps de métier ou dans l'art de la guerre. Au cours du jeu, dans ces mêmes lieux, pourront récupérer des pouvoirs spéciaux (armes, hybrides, armes...). Tout eux comme pour leur vaisseau. Ils se déplaceront de planète en planète, essayant tant bien que mal de prospérer, achetant ou revendant les matières premières nécessaires à leur développement. Les graphismes sont assez réussis, mais ce n'est pas l'essentiel du soft. La profondeur de jeu est indéniable : Whale's Voyage est un cocktail de stratégie/réflexion/jeu de rôle vraiment étonnant. De plus, la musique principale est de toute beauté et utilise pleinement les capacités du CD. Un chant ayant été ajouté au thème musical. Ce soft est aussi disponible pour 1200, sur lequel il conserve les mêmes attributs.
G.H.

85%

Stratégie/réflexion

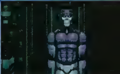
SON	15
JOUABILITÉ	13
GRAPHISME	12

1 Joueur
notice en anglais

Liberation

Une interface fonctionnelle.

Libération n'est autre que la suite du célèbre Captive, mi jeu d'aventure, mi jeu de rôle, sorti sur Amiga il y a un bon moment déjà. Ici, le scénario (peu original, je vous l'accorde), vous propose de sauver la Terre de la domination d'une importante corporation technologique, en commençant par délivrer les opposants au régime (Wanted watcher) injustement arrêtés. Ce jeu innove totalement : pour la première fois sur le CD-32, le mapping de textures est utilisé. Il procure bien plus de réalisme au jeu. Vous dirigez une équipe de quatre droïdes qui évoluent dans un environnement en 3D mappée. Les ennemis (en 3D aussi) vont tenter d'anéantir votre équipe. C'est sans compter sur votre puissance de feu qui en anéantira plus d'un, qu'il soit squelette, androïde ou vaisseau spatial. Les intérieurs comme les extérieurs possèdent plusieurs niveaux en hauteur (vous pouvez même en tomber). Les portes électroniques peuvent être ouvertes ou fermées pour bloquer un adversaire. On peut demander des renseignements aux personnages rencontrés et utiliser les objets pour détecter l'ennemi ou scanner les environs. Le jeu est bien complet : l'animation est fluide, l'ambiance sonore est terrible et les graphismes originaux (quoiqu'un peu tristes). De plus, le jeu est agrémenté d'une intro digne d'être citée. Un logiciel intéressant et CD-TVant.
G.H.



Les robots, ces ennemis redoutables.

80%

Jeu de rôle

SON	14
JOUABILITÉ	15
GRAPHISME	13

1 Joueur
notice en anglais

La Plus Grande Logitheque de Paris

Toute la Micro : matériels & logiciels
Tous les Jeux : micro & video
Calcul, Telephonie, Librairie & Presse
Tous les Services Fnac

LE MONDE DE L'AMIGA

- Le Rendez-Vous des passionnés
- Toutes les nouveautés en français
- Des vendeurs spécialisés et reconnus

Le Forum Innovations :

Un espace de démonstration, où spécialistes et journalistes vous présentent sur grand ecran tous les types de produits présents à la Fnac Micro, du mercredi au samedi.
Le programme est disponible à l'accueil du magasin et sur 3615 fnac

71, bd St-Germain - 75005 Paris
Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79
Ouvert du lundi au samedi, de 10h à 20h
Metro : Cluny, RER : St-Michel, Parking : Lagrange

fnac

A.F.I.V

12, rue de Lépante
06000 NICE
Renseignements :
93 92 15 00

Collections disponibles	
- FRED FISH	1 à 930
- 17 BIT	1 à 2301
- DPAT	1 à 42
- SCOPE DISK	1 à 220
- CAM	681 à 830

VOTRE DISTRIBUTEUR DOMAINE PUBLIC

PACK AGA 1200 - 4000 :
Un copieur, 30 utilitaires, 2 démos AGA
Relokick, un jeu AGA, 2 disquettes
d'images en JPEG (24 bits) — 135 Frs

PACK FONTES COULEURS :
14 disquettes de fontes en 4, 8, 16 couleurs — 180 Frs

PACK AT1 : 11 Disquettes
Environ 200 fontes vectorielles pour la P A O — 143 Frs

Domaine Public en CDROM : 230 Frs chaque !

CDPD	DEMO CD	MULTIMEDIA TOOLKIT
Volume 1, 2 ou 3 La collection Fred Fish du numero 1 a 890	Volume 1 ou 2 600 Megas de demos d'animations de modules de sons	500 images 24 bits ! 2500 clip arts !! 750 modules !

TARIFS DP

de 1 a 50 disks	15 Frs
de 50 disks et plus	10 Frs
Contre-remboursement	+ 80 Frs
Recommandé	+ 15 Frs

Veillez nous adresser votre commande accompagnée de votre reglement par chèque ou mandat à l'ordre de AFIV

PACKS IMAGES

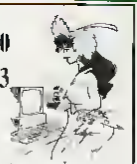
*AFIV X (256 coul.)	12 disks	180 Frs
*JPEG (24 bits)	15 disks	200 Frs
*JAPON 1 ou 2	11 disks	143 Frs
*TOP MODELS 1, 2, 3	10 disks par pack	130 Frs

Recevez notre catalogue papier, avec le tarif des formations contre 10 Frs en timbres

Ouvert du Mardi au Samedi de 09H00 à 19H00

E.D.I.

Tél. : (1) 45 89 32 00
Fax : (1) 45 89 12 93



Europeenne de Distribution Informatique

Les NOUVEAUTÉS

DataFlyer XDS IDE (EXPANSION SYSTEMS) A1200 Boitier externe pour disque dur 3"5 Slim Line Premier ou second HD Installation facile Doc en français
Avec un 3"5, utilisez de plus grandes capacités mémoire tout en économisant ! — 650 F

DataFlyer XDS IDE 174 MO PROMO de lancement — 2 400 F

KCS DHD DRIVE Double lecteur de disquette HD (tous Amiga)
Mode HD (1760 Ko) - Amiga classique - PC (HD & DD) - Compresse (2 MO/4 MO) - Comptabilite soft Blitz Cyclone Cyclone type 3 Synchro Express — 2 150 F

TECHNOSOUND TURBO II TT2 (tous Amiga)
Nouveaux menus deroulants Enregistrement direct sur HD (Direct to disk) Tracker Sequencer Module Midi Effets temps reels Fun TIME TT2 a prix anglais — 390 F

MI230 XA (MICROBOTICS) A1200 carte accélératrice 68030 MHz
Extensible de 2 a 128 MO RAM 32 Bits Horloge
Peut recevoir un co pro M1230 XA 50 MHz 4 MO — 4 950 F

CD32 la première console 32 bits ! Signee Commodore
Livree avec 2 jeux OSCAR et DIGGER et une manette Des Super Jeux il va en arriver des bottes et a des prix europeens CD32 pour seulement — 2 490 F

Et aussi : Ordinateur, Moniteurs, Disques durs, Lecteur de disquette, Modems, Fax-Modems, Accessoires, Logiciels, Jeux, Extensions de mémoire, Cartes accélératrices (A500 - A500+ - A2000) et bien d'autres encore... Contactez-nous !

RENSEIGNEZ-VOUS 24 H / 24 sur notre SERVEUR MINITEL AU (1) 45 89 25 45

Port : XDS : M1230XA : 45 F - KCS DHD : 60 F - TT2 et upgrade : 35 F - CD 32 : 75 F
Contre-remboursement : + 60 F

BON DE COMMANDE *a envoyer avec votre règlement*
Mon Amiga ..... *Je passe commande a*

Nom _____
Adresse _____
C. Postal _____ Ville _____

Qte	Article	Prix unit
	Frais de port	
	Contre Remboursement (si besoin)	
	TOTAL	

CB

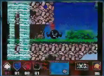
E.D.I.
B.P. 282 - 75625 PARIS CEDEX 13
Tel. : (1) 45 89 32 00 Fax : (1) 45 89 12 93

☐ Chèque ☐ CCP
☐ Carte bancaire ☐ Contre Remboursement
Carte bancaire
expire a _____
DATE _____
Signature _____

Morph

C'est le rouge [illegible]

Il est regrettable de trouver encore des conversions de jeux sortis en disquettes sur la CD-32. Pour Morph, et au test de la version 1200, Morph sur CD-32 n'a pas l'usage d'un œil. Les graphismes, plus colorés (au cours du jeu et non sur les scènes cinématiques, plutôt décevantes)



Rien ne l'arrête.

n'apportent pas grand chose à un jeu qui aurait été un hit si la réalisation s'était située à la hauteur. Vous dirigez un petit garçon transformé en "boule métamorphique", capable de passer de différents états (liquide, solide, élastique et gazeux). Grâce à ces extraordinaires caractéristiques morphologiques, vous aurez à parcourir une bonne vingtaine de niveaux, véritables casse-têtes, où il vous faudra gérer vos transformations en nombre limité. Curieusement, la version CD-32 de Morph ne propose pas de musiques en qualité CD, un comble ! Bref, un petit jeu qui n'est tout de même pas à la hauteur des capacités de la machine (voir le test de Microcosm).
M.H.

75% Action/réflexion	
SON	11
JOUABILITÉ	13
GRAPHISME	11
1 joueur notice en français	

Trolls

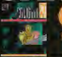
Trolls n'est ni plus ni moins (et ce n'est pas peu dire) que l'ancêtre d'Oscar. Il est étonnant de le voir apparaître aujourd'hui sur CD-32, alors que son grand frère y tient déjà une place de choix. Sorti depuis longtemps sur micro, Trolls est en tout point comparable à sa progéniture. Le personnage évolue dans divers milieux (qu'il aura pris soin de choisir) et tente de retrouver toutes les figurines à son image qui s'y cachent. Il court dans tous les sens à leur recherche, ramasse les nombreux bonus qui se trouvent sur son chemin et saute sur ses ennemis pour les éliminer. L'animation est toujours aussi fluide, le bonhomme se déplace à son aise avec un scrolling impeccable. Les graphismes sont de toute beauté : les dégradés de tons sont parfaits, et le décor animé est très égayé. Le principe est simple et la réalisation excellente ; le complément indispensable d'Oscar, que l'on peut même considérer comme un "remake" de ce dernier. Si vous aimez Oscar, procurez-vous Trolls, afin de bénéficier des 52 nouveaux niveaux qui y sont disponibles.
G.H.

N'est-il pas mignon avec ses cheveux verts ?

Rock'n troll.

89% Plates-formes	
SON	15
JOUABILITÉ	18
GRAPHISME	16
1 joueur notice en français	

QUAND CiS ANNONCE



CALIGARI 24 A 1590 FRANCS !

C'EST 3 DIMENSIONS POUR LE PRIX DE 2.

AVEC CALIGARI 24, L'ANIMATION 3D EST À LA PORTÉE DE VOTRE AMIGA

Quand vous aurez foulé le monde 3D de Caligari24, vous ne pourrez plus jamais rebrousser chemin. Quoi de plus excitant que de créer directement en perspective et en temps réel, sans contraintes ni repères géometriques compliqués. Caligari24 bénéficie des dernières possibilités 3D : déformations point par point en perspective, animation hiérarchique, textures, transparences, ombrages Gouraud et Phong, 4 niveaux de lissage d'image, un nombre illimité de sources lumineuses, animation par trajectoires spline, prévisualisation temps réel... Qui plus est, Caligari24 n'est pas un monde clos. Il est compatible avec Sculpt 4D, Imagine, DXF (AutoCAD) et VideoScape. Enfin, Caligari24 fait de très belles images, affichables par l'Amiga et la majeure partie de ses périphériques graphiques : DCTV, cartes 24 bits, genlocks... Il fonctionne sur tous les Amiga équipés de 2 Mo de RAM (disque dur et 68030 conseillés). Et, pour simplifier encore votre choix, nous lui avons fait un prix sans concurrence.

Distribué en France par

Distribué en Belgique et Luxembourg par

Les produits Caligari Corporation sont édités en version française et supportés par CIS

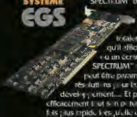
CiS

GVP INVENTE LES TURBOPIXELS !

SPECTRUM

Quand GVP crée une nouvelle carte graphique 24 bits pour Amiga, elle ne se contente pas d'être meilleure que ses concurentes : elle met en place le nouveau standard.

SYSTEME EGS



SPECTRUM™ de GVP est la première carte développée pour EGS, le nouveau standard d'affichage 24 bits pour Amiga™. EGS est totalement transparent, c'est à dire qu'il affiche indifféremment le workbench ou un écran en 16 millions de couleurs. SPECTRUM™ dispose de son propre blitter et peut être paramétrée dans un grand choix de résolutions pour la vidéo, l'illustration, le développement.... Et pour vous permettre d'exploiter efficacement tout son potentiel, SPECTRUM™ est jusqu'à 4 fois plus rapide lorsqu'elle exploite le bus Zorro III des Amiga 3000 et 4000. Alors, changez de format, ajoutez des couleurs et optez pour SPECTRUM™ de GVP.

Blitter Hardware

Balayage Horizontal 15 à 75 Khz

Distribué en France par

Distribué en Belgique et Luxembourg par

Les produits Great Valley Products Inc. sont édités en version française et supportés par CIS

14, Avenue HERTZ, Europarc

33600 PESSAC, France

CIS

AMIGA DREAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

N°3

CINEMORPH

Logiciel commerciol de morphing graphique en version complète.

SPACE INVASION

Goûtez au plaisir de l'outhentique jeu Space invoders.

XMAS LEMMINGS

4 niveoux "spéciol Noel" du hit de Psygnosis.

FICHIER IMPRIMANTES

Trouvez votre pilote d'imprimonte

1 Mo, documentotion poge 6-7